AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 20 OCAK 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)

MUTLU YILLAR DİLERİZ

DICK TRACY

FIRST SAMURAI

TIP OFF

ANOTHER WORLD ★

MOONSTONE ★

BARBARIAN II ★

HEARTS OF CHINA

BİYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

MAP EDITOR ..... „ 10
GRAFİK TEKNİKLERİ 11
TURBO SILVER 24-26

MÜZİK

DR T'S COPYIST. 18-20

ÖZEL

POWER PACKER 15-17
VIZILTI..... 30
AYIN KONUĞU 32-33
SEMİH YUVAKURAN.....32
METİN TEKİN 33
KLAVYELER 48
DRAW 2000..... 49-51
PİLOTLAR KAHVESİ 52

VİRİ]g 94-95
RESİMLİ ROMAN..... 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-5
AYIN OYUNLARI 8
OKUR MEKTUPLARI 12
AMIGA SALATASI 45-47

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA BASIC 22-23
AMOS..... 28-29
AMIGA VE C..... 34-35
ASSEMBLER 40-42
ASSEMBLER'DA YENİ UFUKLAR.... 43-44

OYUN TANITIM

ADVENTURE 53-55
HEARTS OF CHINA 53-55
DEATH BRINGER..... 56
HEIMDALL..... 58-61
ELVIRA..... 62
4D BOXING 64-65
SMASH TV. 66
ANOTHER WORLD..... 67
FLIGHT SIMULATOR..... 68-70
PEGASUS..... 72
LEANDER..... 74-75
BARBARIAN 2 76-77
MOONSTONE..... 78-79
PIT FIGHTER 80
TIP OFF. 82
FIRST SAMURAI..... 84
LEMMING 2..... 85
KNIGHTS OF THE SKY. 87-89
DICK TRACY. 90-91
HOME ALONE..... 92

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ..... 36-38

PROGRAM DÖKÜMLERİ

YENİ ABONE KAMPANYAMIZI OKUDUNUZ MU? OKUMADIYSANIZ, UYARIMIZA KULAK VERİN ....

BIYAT
BILGIVAYARYATINCILIK
TİCARET ve SANAYİ
LIMITED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

MONTAJ **TURGUT**
TUNCAY Tel:518 18 51

RENK AYRIMI **ATLAS**
GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT **GRAFİK**
SANATLAR TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMİGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA, RENK AYRIMI VE DİZGİ ÇIKIŞLARI KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

1991 yılının gelişi ve sizlere Ocak 1991 başyazısını yazdığım gün çok uzaklarda kalmadı aslında. Hatta bana sorarsanız daha dün gibi.

Yayıncılık çok zor bir iş. Düşünün, sizler derginizi elinize aldığınızda, biz bir sonraki ayın dergisi için koşuşturmaya başlamış oluyoruz. Yani o an sizlerin elinde olan sayı, bizim için eski sayı oluyor. Anlayacağınız, hep bir ay önceden yaşamak zorundayız. Durum böyle olunca da, haliyle zaman çabuk geçiyor. Kelimenin tam anlamıyla zamanla bir yarış bizimki. Ama yorucu bile olsa, her anı zevkli ve her anı güzel. Her gün yeni bir şey yaratıyor ve onları sizlerle paylaşmaya hazırlanıyoruz.

***Her** neyse, aslında söze yeni yılınızı kutlamak için başlamıştım. AMİGA DÜNYASI ekibi olarak, 1992 yılının hepiniz için ve her yönden çok güzel bir yıl olmasını diliyoruz. Biz hepinizi çok seviyoruz ve yeni yılda da sizlerle birlikte olmaktan mutluluk duyacağız.*

Yeni yılın ilk flaş haberi C0MM0D0RE SHOW 92 oldu. Geleneksel C0MM0D0RE SHOW Şubat ayında yapılacak. Geçen seneki hataların yapılmayacağını ummak ve beklentilerin gerçekleşmesini dilemekten başka çaremiz yok.

Yeni yılın ilk ayında, sizler için en güzel tanıtım yazılarını derledik. Sürekli yazılarımız devam ediyor. Yeni yıl nedeniyle ülkemize gelen oyun oranında büyük ölçüde artma oldu. Biz de elimizden geldiğince en güzellerini seçmeye özen gösterdik. Beğeneceğinizi umuyoruz.

Bu ay bir müjdemiz de printer kullanıcıları için. Printer sahiplerinin geleneksel (!) sorunlarını çözmek amacıyla bir sistem disketi hazırladık. Amiga'sına yazıcı bağlayanların en büyük problemlerinden biri, NLQ -Tabii printer'ını bağlayıp "printer.device" dosyasını bulmuş ve şu ya da bu şekilde çalıştırmış farzediyoruz- yazmamasıdır. Eh, grafik olarak basınca da yazıcının döküm hızı yavaşladığı gibi, pek çok kullanıcı için netice pek iyi olmuyordu. İşte bu sorunları olan kullanıcılar, kendilerine yardımcı olmak amacıyla hazırladığımız disketi dergimizden temin edebilecekler. Bu tür çabalarımız her zaman olacak; zira biz "HİZMETTE SINIR YOKTUR" prensibi ile çalışıyoruz.

Yine gelecek ay görüşmek üzere diyerek, yeni yılda herşeyin gönlünüzce olması dileğimizi tekrarlıyoruz.

AMİGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

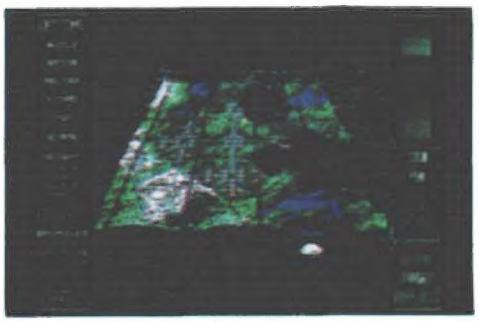
Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır, izinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

AGONY, ORK ve AIR SUPPORT

Psygnosis. Psygnosis'in yılbaşı listesinin büyük bir kısmı ülkemize ulaştı. Ama hala merakla beklenen oyunlar da var, Agony, Ork ve Air Support. Agony ve Ork, sanat şaheseri grafikler, tabii paralax scroll ve yüzlerce yaratık içeriyor. Yeni bir 'EN İYİ' ile karşı karşıya olabiliriz. Air Support ise gelecekte geçen bir simulasyon harikası diye niteleniyor. Real-time 3D ve yeni birçok opsiyonu ile Psygnosis'in güvendiği bir oyun. Bekleyip göreceğiz.

Yeni yıla girdiğimiz şu günlerde, tatil sebebiyle oyun piyasası korkunç derecede hareketlendi. Bütün firmalar hünerlerini ortaya dökmeye başladılar.Bunlardan birisi de uzun zamandır ekranlarımızda göremediğimiz



CORE DESIGN'DAN YENİ BİR OYUN

Oldukça hızlı vektör grafikleriyle ortalığı kırıp geçiren Thunderhawk'ın yapımcısı Core design yeni bir oyun peşinde. İddialarına göre bu, en iyi yarış oyunu olacak hatta Indianapolis'e bile toz yutturacak. Oyunu yapan ekibin başında Thunderhawk'i yapan kişi var ve aynı vektör rutinleri kullanılıyor. Dedikodulara göre 6 aya kadar bitmesi ve piyasaya sürülmesi bekleniyor.

EMPIRE'IN SON OYUNU, CYBERSPACE

Empire bu ara yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. Yeni yılda piyasaya çıkacak olan oyunun adı Cyberspace. Oyun Blade Runner ve Mad Max gibi bilim-kurgu klasiklerinin geçtiği zaman ve mekanda geçiyor. Team Yankee'de olduğu gibi vektör ve bitmap grafikleri kullanıyor ve William Gibson'in Cyberpunk romanlarından esinlenerek yapılmış. Şu günlerde elimizde olması bekleniyor.

AMODEM

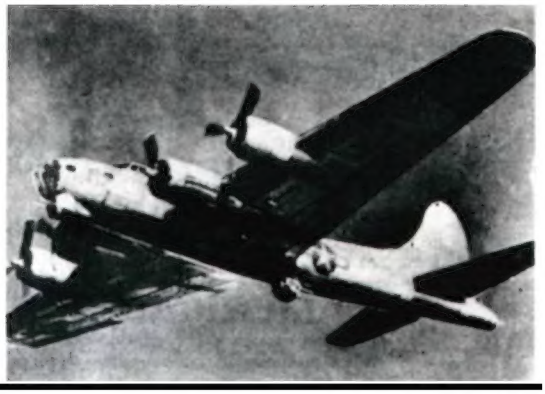
SEREL BİLGİSAYARIN YENİ ÜRÜNÜ

Beslemesini Amiga üzerinden alan Amodem ile 300 baud hızında karşılıklı konuşma yapılabiliyor. Veya bu hızla çalışan mailbox'larla bağlantı kurulabiliyor. 1200 baud ile tek yönlü bilgi transferi de yapılabilen Amodem'den bilgi gönderilip bilgi alınabiliyor. 1200/75 videotex (Teletext) modu ile PTT teletext servisi ile bağlantı kurulabiliyor. (PTT 044)

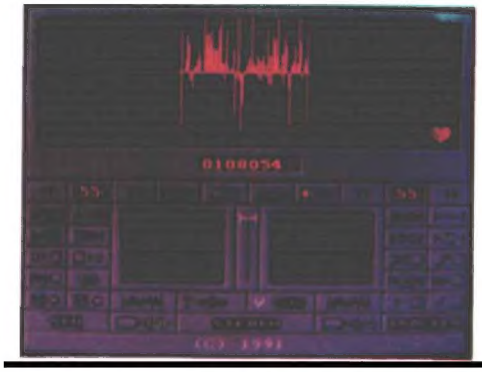
Vatani görevini yeni bitiren Üzeyir Kızılarmut, Ocak 1992'den itibaren yeni ürünlerini piyasaya vermeye başlayacağını söyledi.

B-17Uçan kale Yakında Amiga'da

Microprose 1. Dünya Savaşı, 1990 lar gelecek derken şimdi de 2. Dünya savaşına el attı. Yeni projesi B-17 lerin Almanya üzerindeki savaşlarını içerecek. Oyunda bu uçan kalelerden birinin komutanı olarak diğer bombardıman uçakları ile sıkı formasyonda 25 kadar görevi uçmanın heyecanı yaşanacak. Böylece uçuş simülasyonlarında ikinci dünya savaşlarının bombarximan uçaklarına yönelik bu eksiklik giderilmiş olacak. Bu arada Vector Grafix ve Virgin Games Bomber ve Space Shuttle isimli simülasyonlarını Amiga'ya çevirme yarışındalar.



Ses Ornekleyicilerinin Hücumu
STEREO MASTER



Ses örnekleme meraklıları sevineceğe benzer. Tüm şirketlerin yeni yazılım paketleri piyasaya birer birer çıkmaya başladı. Özellikle Audition 4 ve AudioMaster 4 birbirleriyle zirve için yarışacak iki yazılım. Bunlara ek olarak üç yeni paket piyasaya çıktı. Microdeal AMAS-MIDI paketini geliştirmekle kalmadı ayrıca MasterSound yerine yeni Stereo Master yazılımını piyasaya getirdi. Daha çok yaptığı Handy Scanner ile tanınan PanDAAL ses örnekleme piyasasına atılarak büyük şaşkınlık yarattı. Mega Sound adı verilen paket modern bir örnekleme program paketinden beklenen her şeyi verecek kabiliyette.

Stereo Master'ın, beraberinde verilen program her türlü edit işlemini içeriyor. Ayrıca pek çok real-time efekte de sahip. Fiyatı ise 39.95 (Yaklaşık 380.000 TL).

ALO-BİLGİSAYAR SERVİSİ HİZMETİNİZDE

Sonunda telefon bankacılığına benzer bir sistem bilgisayar piyasasına da girdi.
PINK COMPUTER'in kurduğu ve geliştirmekte olduğu ALO-PINK servisinden, 24 saat bilgisayarlar hakkında bilgi ılınabilecek.
Gelişen telekomünikasyon olanaklarından da yararlanan ALO-PINK servisi, müşterilerine vereceği özel bir şifre ile 24 saat çok çeşitli ve ilginç konularda kullanıcılarına hizmet verecek.

Bunun yanında, bilgisayar kullanıcılarına başta midi olmak üzere, en kaliteli hizmeti bol çeşitleriyle vermeyi amaç edinen PINK COMPUTER yetkilileri, ziyaretçilerini hoş bir ortamda ilgiyle karşılamayı prensip edindiklerini söylüyorlar.
(Ayrıntılı bilgi için sayfa 11)

CLUB ANKA GAYRETTEPE'DE AÇILDI...

Amiga ve Commodore ürünlerinde bilgisayar piyasasına hizmet vermek üzere Gayrettepe'de açılan CLUB ANKA, genç bilgisayarcılardan kurulu ekibiyle müşteri ve üyelerine her konuda yardımcı oluyor...

Açılış nedeniyle kampanya düzenleyen CLUB ANKA direktörü Gökhan KALABA, • 1992 KICK OFF 2 ve TWIN-TRIS oyunlarında Amigacılara ilk şampiyonayı hazırladık. İsteyen herkesin katılabileceği bu yarışmaların kayıtları büyük ilgiyle karşılanmış durumda. Müsabakalar, 1992 Ocak ayı sonunda başlayacak. Ayrıca Twintris dalında bayanlara {la yarışma imkanı mevcut. Turnuva sonunda dereceye girenlere birçok firma da ödül koy du." dedi.

Firmada her alanda donanım, çeşitli ürünler ve aksesuarlar mevcut. Yakında eğitim, programcılık ve masa-üstü yayıncılık alanında çalışmalara da başlayacak olan CLUB ANKA, Önümüzdeki Mart ayında modem hattı ve data bankı ile kullanıcılara daha da yakın olacak.

AMIGA DÜNYASI'NDA YAYINLANAN PROGRAMLAR

ÇİZİM - GRAFİK VE ANİMASYON PROGRAMLARI:

- DELUXE PAINTII	1-4. SAYILAR
- DELUXE PAINT IV	16. SAYI
- BUTCHER PAINT	5-6. SAYILAR
- PHOTON PAINT	9-11. SAYILAR
- DIGI PAINT m	12-14. SAYILAR
- VISTA	14. SAYI
- SPECTRACOLOR	16-19. SAYILAR
- VİDEO SCAPE 3D	3-4. SAYILAR
- FANTAVISION	4. SAYİ
- MOVİE SETTER	4. SAYI
- LIGHT CAMERA ACTION	5. SAYI
- PIXMATE	8. SAYI
- SCULPT ANIMATE 4D	9-15. SAYILAR
- DISNEY ANIMATION	11-12. SAYILAR
- DELUXE VİDEO V1.0	13-15. SAYILAR
- TURBO SILVER	16-19. SAYILAR
-DRAW2000	19. SAYI

MÜZİK PROGRAMLARI:

- NOISETRACKER	2-14. SAYILAR
- AUDIO MASTERII	3. SAYI
- AUDIO MASTER III	9. SAYI
- SAUND TRACKER	3. SAYI
- PRO-MIDI STUDIO	4-6. SAYILAR
- OKTALIZER	8. SAYI
-SONIX	10. **SAYI**
- JAM CRACKER	11. SAYI
- MASTER OF NOISE	12. **SAYI**
- FUTURE COMPOZER	13. SAYI
- PROTRACKER	15. SAYI
- MUSICOC	16-18. SAYILAR
- DR.T COPYIST	19. SAYI

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK PROGRAMLARI:

-PROWRITE	1.SAYI
- MIAMIGA FİLE in	4-5. SAYILAR
- PROFESSIONAL PAGE	6-9. SAYILAR
- PROFESSIONAL DRAW	6. SAYI
-PAGE SETTER	8.SAYI
- PAGE STREAM	10-12. SAYILAR
-EXCELLENCE	10. SAYI

İŞ PROGRAMLARI:

- SUPERBASE PROF.	1-14. SAYILAR
- PROF. VIP (LOTUS)	1-3. SAYILAR

DEVRE DİZAYNI PROGRAMLARI

- DEVRE DİZAYNI	12. SAYI
-NEWIOV3.0	12. SAYI
- LOGIC WORKS	13. SAYI

UTILITYLER VE YARDIMCI PROGRAMLAR:

- A-MAX	2. SAYI
- DISKMASTER	2. SAYI
- 3D EDIT	2. SAYI
- X-COPY III	4. SAYI
- X-COPY PROFESSIONAL	9. SAYI
- TMFX EDİTÖR	5-7. SAYILAR
-LABELPRINT	5. SAYI
- THE DIRECTOR	6. SAYI
- IFF CONVERTER	7. SAYI
- DOSMANAGER	8. SAYI
- FRAXION RIPPER	8. SAYI
- SMART DİSK	8. SAYI
- POWER PACKER	9. SAYI
- CYGNUS EDİTÖR	9. SAYI
- NEWZAP	9. SAYI
- 3RD DAY	10. SAYI
-GRAPHICSEARCHERV1.4	10. SAYI
- DIGI-VIEW	10. SAYI
-PDCEL3D	11. SAYI
-A-MON	11. SAYI
- MASTER VIRUSKILLER	11. SAYI
-DIED	11. SAYI
- RED SECTOR D. M.	12-13. SAYILAR
- DEFJAM PACKER	13. SAYI
-DISKMON	14. SAYI
-GFA BASIC	14. SAYI
- RAINBOW WRITER	14. SAYI
- FUNCTION ANALYSER	14. SAYI
- FONT DESIGN	15. SAYI
-DIRECTORYOPUS	15. SAYI
- IKON EDİTÖRLER	15. SAYI
-HOMETITLER	17. SAYI
- SCREEN-X	17. SAYI
-DMOUSE	17. SAYI
- READ-WRITE ERRORLAR	17. SAYI
- SCENE-GENERATOR	18. SAYI
- MULTI-RIPPER	18. SAYI
-MASTER SEKA	18. SAYI
-FULLVIEW	18. SAYI
-TRACKWRITE	18. SAYI

SÜREKLİ YAZILAR:

- WORKBENCH'İ TANIYALIM
- DOS KOMUTLARI
- BASIC DİLİ VE PROGRAM DÖKÜMÜ
- C DİLİ
- ASSEMBLER DİLİ
- AMIGA SALATASI (OYUN İP UÇLARI)
-AMOSCREATOR
- HARDWARE DERSANESİ
- OYUN AÇIKLAMALARI

EKSİK SAYILARINIZI AMIGA BAYİLERİNDEN VEYA ADRESİMİZDEN TEMİN EDEBİLİRSİNİZ

DÜNYA LİSTESİ

1.R0B0C0P3(YENI)
2.AN0THER WORLD (YENİ)
3.G0DFATHER(1)
4.ALIEN BREED (6)
5.UT0PIA (3)
6.HUDS0N HAWK (2)
7.MEGAL0MANIA (4)
8.PIT FIGHTER (5)
9.TERMINAT0R (7)
1O.LEMMINGS(YENI)

TÜRKİYE LİSTESİ

I.HEIMDALL(YENİ)
2.FIRST SAMURAI (YENİ)
3.BARBARIAN 2 (YENİ)
4.HEART OF CHINA (YENİ)
5.ELVIRA ARCADE GAME (YENİ)
6.PITFIGHTER(1)
7.LOTUS ESPRIT TURBO CHALLANGE (2)
8.LEMMING 2 (YENİ)
9.HUNTER(10)
-IO.TIPOFF(YENI)
11.UTOPIA(3)
12.MEGALOMANIA(14)
13.ALIENBREED(5)
14.4DBOXING(11)
15.ANOTHER WORLD (YENİ)
16.ROBOCOP3(YENI)
17.ROBOZONE(7)
18.FINALFIGHT(4)
19.DOUBLE DRAGON 3 (YENİ)
20.WILD WHEELS (8)

FLOP GAMES

1.ZACK
2.CHINA SHOP
3.VIZ
4.SKY CABBIE
5.SMILE FROM FUNNY BUGS
6.ANICENT GAMES
7.BUILT İT
8.TRUMP CASTLE
9.X FİRE
10.ORBIT SPACE FLIGHT SIMULATOR

MAP EDITOR v1.0

TUNÇ DİNDAŞ

Selam grafik severler! Umarım tüm çakışmalarınız Mİ time hızda devam ediyordur. Şu günlerde bir çalışmadır gidiyor. Herkes oyun programı yapıyor. Bu programın sizlere çok yararı olacağını umuyorum. Oyununuzda level'ları nasıl dizayn edeceksiniz? Hiç düşündünüz mü? İşte level yapmanız için birebir bir program. Haydi grafikerler artık rahatsınız.

Sizlere değişik bir grafik programı açıklıyorum. Bu program daha çok oyun grafikleri yapan arkadaşları memnun edecek urzda. Oldukça kısa olan programın marifetleri çok büyük. Programı C-reator adlı r.r coder yapmış. Bu coder 'POSSESSED' adlı bir grupta. Şimdi programın ne $e yaradığını ve çalışma mantığını anlayalım.

Daha önce de bahsettiğim gibi program oyun programcıları ve grafikerleri tarafından kullanılan bir program. Yaptığınız IFF' resimleri brushlar halinde kesip haritalar yapabiliyorsunuz. 'IFF' resimlerden 16x16 pixellik brushlar alabilmeniz mümkün. Oyunlarda kademeler ve gerekli resimleri bu programla yapabilirsiniz. Şimdi programın menülerini ve seçeneklerini öğrenelim.

FILE MENÜ

Disk işlemlerinin yapıldığı menüdür. Program küçük olduğu için bu programı pact disklerinize koyabilirsiniz. Şimdi "FİLE MENÜ'deki seçenekleri hep beraber öğrenelim.

LOAD IFF: Disketten IFF resim yüklememize yarayan seçenektir. Yalnız bir hatırlatma yapalım brush olarak alacağınız resimde bloklar 0,0 koordinatlarına dayalı olmalı. Çıkan menüden file'ı seçtikten sonra "OK" ile IFF dosyalarını yükleyebilirsiniz. GETDIR' Directory'i almak çın. FORGET İT' ise cancel anlamına gelen seçenektir. Yanlışlıkla girdiğiniz zaman çıkmak için burayı kullanın.

***LOAD MAP*:** Yaptığınız haritayı, yani **'S AV E MAP"** ile diskete kaydettiğiniz dosyayı yükler. Yalnız ayrıca blok brushların bulunduğu 'IFF' dosyayı önceden yüklemeyi unutmayın.

SAVE MAP: Yaptığınız haritanın sadece datalarını kaydeder. Yani sadece map olarak dosyayı diskette yaratır. Grafiklerin bulunduğu 'IFF' dosyayı kaydetmez.

QUIT: Programdan çıkmak için kullanılır.

EDIT MENÜ

Şimdi haritayı (map) yani kademeyi yapmak için kullanılan seçeneklerin bulunduğu menüyü öğrenelim.

DRAW (A+d): Aldığınız blokları ekrana basmaya yarayan seçenektir. Burayı seçmek yerine 'AMIGA ve 'D' tuşuna basmanız yeterlidir. Bu tarz tuşları başlığın yanına yazacağım.

MACRO (A+b): Ekranda bulunan bazı yerleri blok olarak alıp kopyalamaya yarar. Burayı seçtikten sonra mouse ile brush alacağınız yere gelin ve klik yapın. Sonra mouse'u oynatın, bir karenin çıktığını göreceksiniz. İstediğiniz yeri alın ve kopyalayın.

FİLL (A+f): Seçtiğiniz blok ile ekranın istediğiniz yerini doldurabilirsiniz. Bloğu 'PICK' seçeneği ile seçin.

PICK (A+p): IFF resmi yüklediğiniz ekrana geçmek için burayı kullanabilirsiniz. Haritayı yapmak için buradaki blokları kullanacaksınız, onun için edit kısmından sık sık buraya geçeceksiniz.

CLEAR (A+c): Ekranı temizlemek için kullanacağınız seçenektir. Yanlışlıkla buraya girmenizi pek tavsiye etmem.

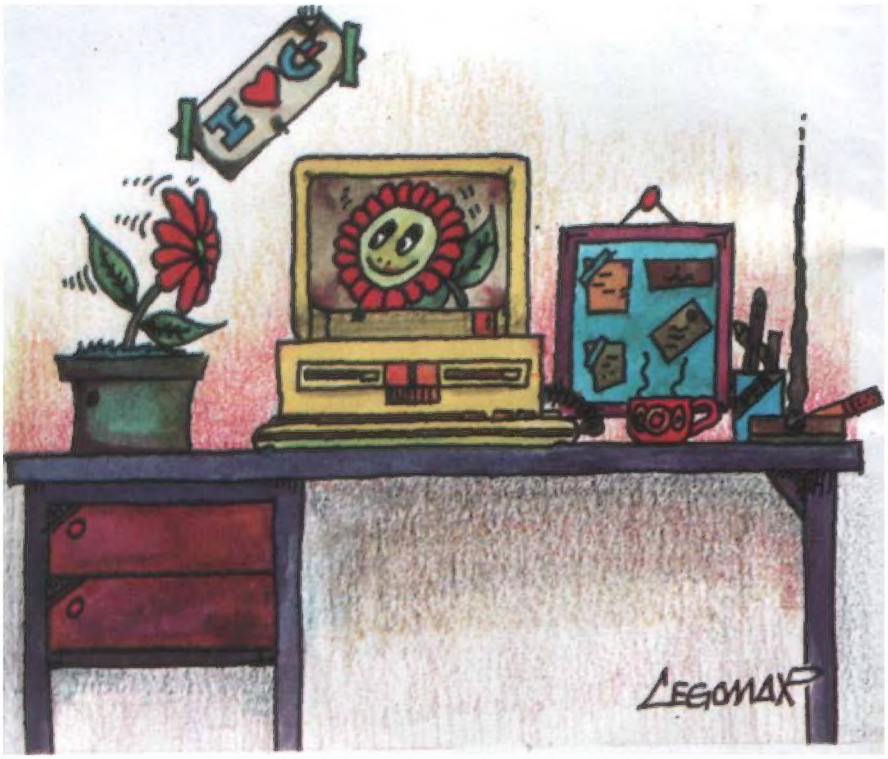
SYSTEM MENÜ

Programın preferences menüsü de denebilir. Burada sadece iki seçenek bulunuyor. Şimdi onları öğrenelim.

SİZE (A+w): Yapacağınız ekranın boyutunu ayarlamaya yarar. Harita boyutunu ayarlayacağınız yerdir. 'X-size' yana doğru (yatay) ekranın boyutunu ayarlamaya yarar. 'Y-size' ise aşağıya doğru (dikey) ekranın boyutunu ayarlar. Açılışta ekran 120x26 boyutundadır.

ABOUT (A+a): Program hakkında kısa bilgi veren seçenek. Yapan kişi ve tarih gibi.

Bir daha ki sayımızda 'DELUXE PAINT IV hakkında geniş açıklama vereceğiz. Belki yeni grafik utility'lerini tanıtacağız. Gelecek ay tekrar bu sayfada buluşmak üzere hoşçakalın. Bol pixelli günler dilerim.



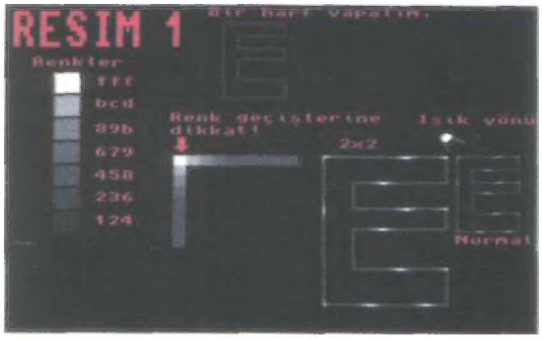
GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALi ŞAHiN & TUNÇ DiNDAŞ

OYUNLARIN LOGOLARINI GÖRÜP NASIL YAPIYORLAR DİYE MERAK EDENLER ARTIK RAHATLASINLAR. AMİGA DÜNYAS, ONLARA YENİ BİR ÖZELLİK DAHA KAZANDIRIYOR. İŞTE DEĞİŞİK BİR LOGO YAPMA TEKNİĞİ.

Selam pixel severler! Bu ay sizlerle yine grafik dünyasında yol alacağız. İşte bu ay size oldukça basit bir logo tekniği. Bu teknikle ilginç logolar yapabilirsiniz. Bu arada daha önce öğrettiğim teknikleri de kullanmaya çalışın.

Renklerin oluşturulması:Burada logoyu oluşturan renkleri ve



logonun başlangıç halini görüyoruz. İlk önce logonun renklerini öğrenelim, ikinci rengi en parlak renk olan 'FFF' yapalım. Son rengi de en koyu renk yapalım. Daha sonra ilk renk ile son rengi SPREAD'yapalım. Renk tonları: FFF, BCD, 89B, 679, 458, 236, 124 Bu tonlar metalik mavi tonlar. Bu tonları değiştirerek logonuza değişik görüntüler kazandırabilirsiniz. Ben burada logo yerine sadece bir harf aldım. Bu basit bir harf olan 'E' harfi. Şimdi açıktan başlayarak koyuya doğru tonlama yapın. Işık sol üstten geliyormuş gibi düşünün. Bazı yerleri de parlatın. Bu logoya daha iyi bir görüntü verir. Logonuz metalik bir görüntü kazanır.

Şimdi logonun içini dolduracağız. Yukarıdaki tonlamaya ben-

zer bir tonlama yapın. Bu tonlamayı logonun içini doldururken kullanacağız. Bu tonlamayı büyütün ve her harfin üst ve alt kısmına koyun. Bu işlemi yaparken stencil'ı kullanabilirsiniz. Ortada kalan kısma da '236' rengini yani koyunun bir açığını fiil edin. Artık logonuz hazırdır, istediğiniz yerde kullanabilirsiniz. Daha önce öğrettiğim mermer tekniği ile logonun arkasına zemin hazırlayabilirsiniz. Gelecek ay tekrar bu sayfada buluşmak üzere!

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉ *Sayın yetkili;*

Bir Amiga 500 kullanıcısıyım. Aşağıdaki soruları yanıtlarsanız çok sevinirim.

1.Amiga yi daha hızlı kullanmak için (grafik, yazı, oyun) hangi kartı nereden kaça temin edebilirim?

2.Amiga'ya yüksek hızda çalışan ve VGA ekranı destekleyen AT kartı takabilir miyim? Fiyatı nedir?

3.PC'lerdeki gibi Süper VGA türü kartlardan Amiga'da da olduğunu yine derginizden okudum. Bunlardan en yüksek çözünürlüklüsü hangisidir ve bu kartın fiyatı nedir? Bu kartı takınca ayrıca titremeyi engelleyici karttan da takmam gerekir mi?

4.ECS ne demek, ne işe yarar?

5.Amiga'da CD teknolojisi çok ilginç. CD-ROM ile CD-TV arasındaki farklar ne? ikisini de Amiga'da kullanabilir miyim? PC veya APPLE için hazırlanmış bir CD diskini bu sürücülerde çalıştırabilir miyim? Baby nedir ve fiyat ne kadar?

6.NASA'da Amiga kullanıldığı doğru mu?

7'.Genlock ve video digitizer ne demek?

8.Fotoğrafları bir 3.5" diskete kaydeden ve bunu bilgisayarda gösteren fotoğraf makinasının reklamları var. Bunu alsam Amiga'da sorunsuz kullanabilir miyim?

9.AmigaDos'tan yüklenmeyen programları harddiske kaydedebilir miyim?

lO.Cache bellek ne demek?

11.Atari ST emulator programı ile Atarı'deki her programı (mesela bir oyun, bir müzik programı) Amiga'da sorunsuz kullanabilir miyim?

12.Double Dragon 2 adlı oyunu vl.3 Amiga' larda kullanabilmek için hiçbir yol yok mu? Programın orjinali de mi KickStart vl.3 Amiga' larda çalışmıyor?

13. Bir Dos programı olan disketimi DiskDoctor' dan geçirdim ve bazı dosyalar hata verdi. Bir de 'KEY nnnn IS UNREADABLE' mesajı verildi. Acaba bilgisayardan mı, yoksa disketten mi? Teşekkürler ve bol başarılar.

Ahmet BOSTANCI, İstanbul

☞İlk önce ilginiz için teşekkürler. Şimdi hemen sorularınızın cevaplarına geçelim:

1.Amiga'yı hızlandırmak için yurt dışında çeşitli hızlandırıcı kartlar mevcut. Bunların her biri Amiga'nızın değişik hızlarda çalışmasını sağlar. Amiga 500 için mevcut en verimli hızlandırıcı kart şu an Almanya'da satılmakta olan Hurrican 500+. Bu kart ile Amiga 500'ünüzü 50 MHz CPU, 60 MHz aritmetik işlem hızına ulaştırabilirsiniz. Bu da normal bir Amiga'nın yaklaşık 15-17 katı bir hız demektir. Tabii kullanılan programların da etkisi var. Bazı çok hesap gerektiren programlarda programı hazırlayan firma hızlandırıcı kartlar için programın özel bir versiyonunu da diskete koyar. Bu tür programlara örnek olarak Şculpt, Imagine ya da Real 3D Pro'yu gösterebiliriz. İlerde dergimizde hızlandırıcı kartlar hakkında detaylı bir açıklama bulabilirsiniz.

2.Amiga'ya AT kartı takabilmeniz için AT emülatör kartının da Amiga'nıza takılmış olması şart. Fakat her iki kart da A500 için mevcut değildir. Böyle profesyonel çalışmalar için A2000 ya da A3000'i kullanmanızı öneririz.

3.Amiga için daha yüksek çözünürlüklü grafik kartları mevcut. Bunlarla maksimum 16,777,216 renk elde edebilirsiniz. Ulaşabileceğiniz çözünürlük her bir kartta farklıdır. Fakat çoğu grafik kartında 1024*1280 piksellik bir çözünürlük mevcut. Bazı grafik kartlarının üzerinde flicker fker devresi de bulunduğundan bu tür kart kullandığınızda flicker fixer kartını ekstradan almanıza gerek kalmıyor. Ayrıca bir değişik opsiyon da PC'lerde bulunan Targa ve Vista kartlarını kullanarak olmakta. Bunlara özel bazı programlar yardımıyla Amiga'dan da erişebilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için Avrupa'da bu kartları üretip satan firmaya müracaat ediniz.

4.ECS seti gelişmiş çip seti anlamına gelmekte. Bildiğiniz gibi yeni Amiga'larda (özellikle A3000) bazı cipler geliştirilmiş durumda. Eski model Amiga sahiplerini de bu lüksten mahrum bırakmamak için Commodore firması bu gelişmiş cipleri de satışa sunmuş. Bu şekilde, seti temin ederek Amiga'nızı yenileyebilirsiniz.

5.CD-ROM sadece okunabilir bir harddisk gibi çalışır. CD-TV ise başlı başına bir Amiga modelidir. CD-TV'nin bir diğer adı da Amiga Baby. CD-TV aslında disket sürücüsü ve klavyesi olmayan bir Amiga'ya benzetilebilir. Disket sürücüsü yerine CD okuyucusu, klavye yerine de özel kumanda birimi takılmış bir Amiga. Normal Amiga'ya göre farklılıklarından biri de görünüşü; siyah renkte ve bir CD player'a benzemekte. Ön görünüşüne bakılınca bir CD Player zannetmeniz gayet kolay. Amiga ve CD teknolojisi hakkındaki bir yazıyı önümüzdeki aylarda dergimizde bulabilirsiniz.

ö.Evet. NASA'da halen Amiga'nın değişik modelleri kullanılmakta. Ayrıca birçok profesyonel konuda da Amiga'nın yardımına danışılmaktadır. Örneğin Walt Disney ve Don Bluth çizgi film stüdyoları işlerinin çoğunu Amiga'yla yapmaktalar. Almanya'da bir televizyon istasyonu Amiga ile yönetilmekte. Ülkemizde de Amiga yavaş yavaş profesyonel kullanım alanlarında hakettiği yerlere ulaşmaya başlıyor. Reklam ve animasyon konusunda bazı firmalar Amiga kullanıyor. Masa-üstü yayıncılık konusunda da Amiga'nın kullanımı giderek artıyor. Umarız bu böyle sürer ve Amiga ülkemizde de giderek yaygınlaşır.

7.Genlock, video ve Amiga görüntüsünü birleştirip gösteren birime, video digitizier ise herhangi bir video kaynağından gelen görüntü sinyalini Amiga'ya aktaran parçaya verilen isimlerdir. Dergimizin önceki sayılarında her iki konu hakkında da ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz.

8.Bu fotoğraf makinasını Amiga'da sorunsuz kullanabilmek için ek bir parçaya ihtiyacınız var. Bu parçayı da aynı firmadan temin edebilirsiniz.

9.Bu mümkün değildir, zira harddiskte sonuçta AmigaDos ile çalışmakta.

lO.Cache bellek sayesinde Amiga biraz daha hızlı çalışabilir. FACII programıyla normal hafizayı cache bellek olarak kullanabilirsiniz. Bu yöntemle ardarda birkaç defa kullanılan komutları her seferinde disketten yüklemenize gerek kalmaz. Komut, cache belleğe otomatik olarak kopyalanarak bundan sonra buradan çalışması sağlanılır. CPU'larda ise cache bellek cipin içindeki ekstra memory alanıdır. Buraya kullanıcı kesinlikle erişemez. CPU burayı bazı çok kullanılan bilgileri kopyalar ve direkt buradan okur. Bu şekilde çalışma hızı artırılmış olur.

11.Bu emülatörler ile özel hardware donanım gerektirmeyen hemen hemen tüm programlar kullanılabilir. Fakat oyunların çoğu Amiga'da olduğu gibi Atari'nin özel ciplerini kullandıklarından emülatörle bunları çalıştırmak mümkün değil.

12.Ne yazık ki bu oyunun ülkemizdeki crack versiyonu 1.3 Amiga'larda çalışmaz. Orijinalini de bulamadığından sorunuza tam cevap veremeyeceğiz.

13.DiskDoctor programlama yüzünden çoğu zaman disketi ve disketteki programları bozabiliyor. Tavsiyemiz bozuk disketlerinizi backup'ını aldıktan sonra DiskRepair ile tamir etmeniz, çok gerekliyse DiskDoctor'u kullanmanız. Belirttiğiniz hata mesajı disketin o sektöründe read/write error olduğunu gösterir.Bu hataları genellikle formatlamayla da giderebilirsiniz.

✉ *Sevgili Amiga Dünyası,*

Derginizi geçen aydan itibaren almaya başladım. Fakat çok yeni bir Amiga kullanıcısı olduğum için derginizde çıkan grafik teknikleri, turbi silver ye diller gibi bölümlerinizi anlayamıyorum. Üstelik çevremde bunları sorabileceğim bir kullanıcı ve bulunduğum ilde bana yardımcı olabilecek bir kurum yok. Bu yüzden sizden bilgisayarımdan en iyi şekilde faydalanabilmem ve iyi bir Amiga kullanıcısı olabilmem için neler yapmam gerektiği konusunda yardımcı olmanızı rica ediyorum. Saygılarımla.

☞Sevgili Amiga kullanıcısı,

Öncelikle bizi kendinizi yakın bulup yardım istemeniz bizi sevindirdi. Çevrenizde iyi bir Amiga kullanıcısı olmadığınız da üzülmeyin. Amiga ile ilgili her türlü konuda dergimiz sizin yanınızdadır. İyi bir Amiga kullanıcısı olmak istiyorsunuz. Buna Karar vermekle bile yolun yansını aşmış sayılırsınız. En azından Amiga'nın sadece bir oyun makinası olmadığının ve bir şeyler yapabileceğinizin farkındasınız. Fakat bahsettiğiniz konulara eğilmeniz için henüz erken. Size tavsiyem en baştan başlamanız. Mesela Workbench'i rahat kullanabiliyor musunuz? Yani dışarıdan program almadan önce elinizdekileri değerlendirmelisiniz. Çünkü workbench. Amiga'nın temel kavramı. Sonra Amiga Basic var. ilk basamak sizi fazla yükseltmeyebilir ama ikinci basamağa çıkmanın tek yolu budur. Daha sonra grafik, müzik gibi birçok konuya eğilebilirsiniz. Dergimizin birinci sayısından itibaren bu konularda oldukça geniş yazılar ve araştırmalar bulabilirsin. Hatta bu programlan dergimizden de temin edebilirsiniz. Veya bilgisayar dilleri üe uğraşabilirsiniz. İlk basamaktan sonra karar size kalmış. Şunu unutmayın ki; elinizdeki bilgisayarın hünerlerinin sınırı yok. Animasyon ve müzik stüdyolarından Nasa'ya kadar pek çok önemli yerde Amiga'nın izine rastlayabilirsiniz. Diller ya da program açıklamaları konusunda, eski sayılarınızı kaçırdığını da düşünme. Tüm sayılar elimizde mevcut. Bir mektupla istediğiniz anda bize ulaşabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar

POWERPACKER 4.0b

Cem GENCER

Tanımı : Geniş kapsamlı bir cruncher
Bulunduğu disketler : UGA PowerUtilities/PowerPacker

Daha önce de birçok versiyonu çıkan PowerPacker yine karşımızda. Ancak bu sefer PowerPacker eski versiyonlarına göre bir hayli yenilenmiş durumda. Bir sürü yan özelliğin yanısıra program artık KickStart 2.0'in da özelliklerini desteklemekte. Özellikle yeni eklenen AREXX interface'i programı daha da üstün kılıyor. Dilerseniz hemen bu yenilikleri tanıtmaya başlayalım. Bu yazıda sadece, eski versiyon olan 3.0b'ye göre farklılıklara değineceğim. Bu yüzden PowerPacker ile yeni tanışacak olanların ilk önce dergimizin 9. sayısındaki açıklamayı bir gözden geçirmelerini tavsiye ederim.

Yeniliklerden ilk gözüme çarpan, programdaki tüm requester'ların değiştirilmiş olması. Yeni versiyonda, daha çok yeni olan 'reqtools.library' sayesinde bütün bu requester'lar yaratılmakta. Bu library'nin iki versiyonu var. Biri 1.2/1.3 ROM'la çalışan versiyonu, diğeri ise 2.0 ROM'u için hazırlanmış. Şayet elinizde yanlış library varsa şansınıza küsün, elinizdeki PowerPacker 3000'den başka Amiga'da çalışamaz. Fakat PowerPacker'ın UGA public domain grubu tarafından dağıtılan versiyonu elinizdeyse her iki library'de diskette mevcut.

İsterseniz menülere geçelim, bakalım ne gibi eklemeler yapılmış. **Project** menüsünde 3 yeni fonksiyon göze çarpıyor. **Read ASCII** (<sağ AMiga>+<R>), **ARexx Script** (<sağ Amiga>+<E>) ve **Toggle WorkBench.** Bunlardan ilki ASCII yazı dosyaları yüklemeyi sağlıyor. Bu dosyaları crunch ederek daha sonra PPMore ile inceleyebilirsiniz. ARexx Script yardımıyla disketten bir ARexx Script dosyası yükleyebilirsiniz. Eğer sisteminize ARexx interface'i install edilmişse bu sayede PowerPacker'a ARexxteki kanallardan biriyle hitap edebilirsiniz. Bu da programı başka programlar aracılığıyla kullanmak demek. Toggle WorkBench ise Workbench ekranına geçmemizi sağlar. **PREFS** menüsünde on üç yeni fonksiyon mevcut. Bunlardan ilki file tipini belirlemeye yarayan fonksiyonlar arasına giriyor, **LoadSeq File.** Bu yöntemle library font, device gibi sistem datalarını da crunch edebilirsiniz. Bu konuda daha ayrıntılı bilgiyi aşağıda PPLoadSeq'in anlatıldığı kısımda bulabilirsiniz. İkinci değişiklik ise **Screen Prefs.** Bu alt menüdeki fonksiyonlar yardımıyla ekran renklerini değiştirebiliriz. İlk alt fonksiyon olan **Use WB Colors,** adından da anlaşılacağı gibi workbench'te kullanılan renklerin kullanılmasını sağlar. İkinci alt fonksiyon olan **Change Palette** ise bir requester penceresi açarak palet renklerini ayarlamamızı ister.

Data suffix sayesinde source dosyası, data file modunda crunch edildikten sonra ismine <.pp> takısını otomatik ekler. Bu şekilde sıkıştırılmış ve sıkıştırılmamış dosyalan birbirinden kolaylıkla ayırt edebilirsiniz. **BCPL** ise 1.2/1.3 ROM sahibi olanlarda CLI komutlarını crunch etmesini sağlar. Bu komutlar BCPL (Binary Coded Programming Language) dilinde yazıldıklarından file içinde sistemin işine yaramayacak bir sürü gereksiz data vardır. Bu dataları hepsini doğru olarak filtre edebilmek için bu fonksiyonu seçmelisiniz. Crunch edilen program dosyası normal bir programsa (Assembler, C, Modula vb.) bu fonksiyonu açıp kapamanız hiçbir şeyi etkilemez.

Auto recrunch yardımıyla yüklenen program daha önce başka bir decruncher'la sıkıştırılmış mı diye kontrol edilir. Eğer aşağıda adı geçen decruncher'larla sıkıştırılmışsa programı decrunch eder, ve ardından da PowerPacker rutinleriyle tekrar crunch edebiliriz. **Copy icon** crunch/decrunch edilen program diskete farklı bir isim altında kaydediliyorsa, icon'u da kopyalar ve icon'un ismini programın yeni halindeki ismiyle eşler (<.icon> takısını ismin sonuna ekler). Tabii source programın ikonu yoksa o başka. Bulunmayan bir ikon tabii ki kopyalanamaz. **Auto hunklab** aynen Auto decrunch gibi çalışmakta. Burada ise decrunch edileceği yerde **HUNKLAB** menüsünden ayarladığınız parametrelere göre programın hunk'larının hafızadaki yeri değiştirilir ve ardından da crunch edilmeye gidilir. Dilerseniz her iki Auto fonksiyonunu da seçebilirsiniz. **Library Header** fonksiyonu yardımıyla disketin libs directory'sinde bulunan powerpacker.library'nin kullanılmasını sağlayabiliriz. Bu şekilde crunch edilen programlar biraz daha kısa olur. Zira sıkıştırılan programların başına eklenen header bir hayli kısa olmakta. Bu şekilde sıkıştırılıp kaydedilen bir programı çalıştırmaya kalktığınızda libs directory'sinde powerpacker.library'i arar. Genişletme rutinlerinin hepsi bu library'de bulunmakta. Bu şekilde, diskette biraz da olsa yerden tasarruf edebilirsiniz. Bu, sıkıştırılan programlanıl ilerde de sorun olmadan tekrar açılabilmesini sağlar. Powerpacker'ın yeni versiyonu çıktığında sizin sadece bu library'i yenilemeniz gerekmekte. **Paging** fonksiyonu alttaki pencere içeriği pencereye sığmaz duruma gelince sizden bir tuşa ya da mouse tuşuna basmanız beklenilir. Bastığınızda pencere içeriği silinecektir.

Overwrite ile crunch işleminden sonra Save yaparsanız crunch edilmiş programın eskisini silerek diskete kopyalanmasını sağlayabilirsiniz. **Snd Alarm** ise crunch işlemi bitince duyulabilir bir ikaz sinyali verir.

Bu menüdeki bence en kullanışlı fonksiyon **Encrypt File.** Bu özellikle, crunch/decrunch edilen programlarınızın başına şifre girişi koyarak başkalarının özel programlarınızı kurcalamasını engelleyebilirsiniz. Kullanabileceğiniz şifre en fazla 16 karakterden oluşabilir. Şifre içinde boşluk ya da çeşitli semboller de kullanabilirsiniz. Yükleyici rutin harflerin küçük ya da büyük olmasına da dikkat ettiğinden şifreyi belirlerken bunları da gözönünde bulundurmanızı tavsiye ederim. Şayet şifreyi unutursanız, o pragramın silinmesinden başka çare yok. Nedeni de PowerPacker'ın böyle bir programı decrunch ederken de şifreyi sorması! Yoksa programlarınız herkes tarafından açılarak kullanılabilirdi. Bu arada sıkıştırdığınız programı kullanmak için şifreyi girerken şu kurallara dikkat edin. Şifre hatalıysa iki defa daha sorulur. Şifreyi doğru girmenizi sağlamak için şifreyi iki defa girmeniz istenecektir. Bu doğru kodu bilip bilmediğinizi tam olarak anlayabilmek için. Şayet ilk girişte doğru şifreyi girdiğinizden eminseniz karşınıza çıkan penceredeki **Last** gadget'ını şifreyi tekrarlamak için kullanabilirsiniz. Bu arada şifreyi girerken karakterlerin ekranda gösterilmediği de dikkati çeken bir koruma. Program hacker'larına boşuna şifreyi program içinde aramamalarını tavsiye ederim. Zira şifre girişinde çok karışık bir algoritma kullanılmakta. Bu yüzden doğru kodu bulmanız imkansız. Son olarak da şifre girişi kullanırsanız Library header fonksiyonunu da seçmeniz ve programınızın olduğu diskete 'Libs/powerpacker.library' dosyasını da kopyalamanız gerekmekte.

Bundan sonraki menü **RECRUNCH.** Buraya eklenen yeni fonksiyon **Change color** (<sağ Amiga>+<U>). Bu fonksiyon, daha önceden PowerPacker ile crunch edilmiş bir programın decrunch sırasında değişen renk regisetr'ini değiştirmemizi sağlar. Dilerseniz decrunch rengini kaldırabilirsiniz.

Geçelim son menümüz olan **SCRIPT'e.** Buradaki script yaratma fonksiyonlarına bazı eklemeler yapılmış. Örneğin **Skip**

crunched files script işletimi sırasında crunch edilmiş programların direkt atlanmasını sağlar. **Delete source files** ile source dosyalar crunch edildikten sonra crunch edilmiş olan dosya bunların üstüne yazılarak orjinallerinin silinmesi sağlanılır. **Delete source quick** ise orijinal dosyaları crunch etmeden önce, yükledikten he-* men sonra silerek diskette yer ve işlem sırasında da zaman kazanmamızı sağlar. Script işletimi sırasında da değişiklik yapılmış. Şayet yeni bir script yaratmaya başlıyorsanız script dosyası hazırlamadan önce bir soruyla elden geçirilen programların nereye kaydedileceği de belirlenebilir. Burada A ut od est ı seçerseniz destination directory \si source directory'si olur. Bu, programların yüklendikleri direetory'e kaydedilecekleri anlamına gelir. **Manual seleet'i** seçtiğinizdeyse bir destination directory'si belirlemeniz istenir.

Ehh, programın menüleri bu kadar ama programdaki tüm yenilikler bitti demek değil bu. Programın ROM 2.0'da çalışması durumunda screen prefs alt menüsüne 7 yeni fonksiyon daha eklenmekte. Bunlar: **PalrHires, PAL:Hires-interlace, NTSC: Hires, NTSCrHires-interlace. Productivity, Change screen font** ve **Change text font.** Bütün bu fonksiyonlar sadece ROM 2.0'larda çalışabilmekte. Son iki fonksiyonla ekran ve yazı fontları değiştiriliyor. Yazı fontunu seçerken proportional olmayan font kullanmanız gerekmekte. 2.0 ROM'a uygun olan programda, birkaç fonksiyon daha var. Bunlar ARexx kullanımı için. İşte bunların isimleri : **Execute Script, Assign script. Script Items** (burada 10 fonksiyonluk boş yer mevcut), **Load Scripts** ve **Save Scripts.** Assign ile 10 fonksiyonluk boş yere istediğiniz script ismini tanımlayabilirsiniz. Load ve Save ile de bu 10 seript'i birden diskete kaydeder ya da yükleyebilirsiniz. Eğer script'leri s directory'sine PowerPacker.ArexxScripts ismi altında kaydederseniz, PowerPacker her açılışında bu dosyalayı yükleyecek ve assign edecektir. Bu arada ROM 2.0 kullanıyorsanız reqtools.library'nin de doğru versiyonunu harddiske kopyalamayı unutmayın. Gelelim her iki ROM'da da kullanabileceğiniz ARexx komutlarına. Bunların sadece isimlerini vereceğim. İsimlerden hangi komutun ne işe yaradığı rahatlıkla anlaşılabilir. Bazı komutlar parametre istemekte. Bu komutlar şalter şeklinde çalışırlar.Parametre olarak kullanabileceğiniz opsiyonlar birer <^A> işaretiyle ayrılarak yan yana yazılıdır. Bu komutlarla kullanabileceğiniz bir de değişken mevcut. İsmi <rc> olan bu değişkenin içeriği 5 olduğunda bir hata mesajı verilmiş demektir. Bazı komutlarda ufak tefek ek bilgiler yanlarında yazılıdır. Dosya ismini köşeli parantezler ([,]) içinde girmeniz gerektiğini unutmayın. Ayrıca (<,>), sizin bir opsiyon belirlemeniz gerektiği belirtilmekte. Bu parantezleri, komutu kullanırken yazmamalısınız.

Başında <*> işareti olan komutlardan birini kullandığınızda buradaki son opsiyon olan **Read,** o parametrenin bir önceki durumunu bize re değişkeni aracılığıyla bildirir. Eğer rc=5 ise o parametre on konumundadır.

Load <dosya>: Komut çağrıldığında rc=0 olmuşsa dosya sıkıştırılmıştır ve stringde sırayla programdan kazanılan bilgi yüzde

ve byte olarak kayıtlıdır. Son kaydedilen bilgi ise dosyanın yeni halinin uzunluğudur. Eğer rc=l ise program decrunch edilmiş demektir ve string'de sadece programın yeni uzunluğu kayıtlıdır.

Save |<dosya>|
Read |<dosya>|
SavePrcfs
ToggleWork bench
Iconify
Recrunch |<dosya>|: Load'daki parametrelerin aynısı.
RecrunchAlways [<dosya>|: Load'daki parametrelerin aynısı.
DecrunchOnly |<dosya>|: Load'daki parametrelerin aynısı.
ChangeColor |<dosya>]
ProcessCrunch |<dosya>|: Load'daki parametrelerin aynısı.
CommandFile
DataFile
LoadSegFile
Speedup<Sm^ll^Medium^Large>
DecrColor<0^1 ^Pointer^Scroll^None>
Eff<Fast^Medium^Good^Very Good^Best>
* DataSuffix <On^Off^Read>
* BCPLHeader <On^Off^Read>
* AutoHunklab <On^Off^Read>
* AutoRecrunch <On^Off^Read>
* LibraryHe^ader <On^Off^Read>
* Encrypt File <On^Off^Read>
* LedCrunch <On^Off^Read>
* Paging <On^Off^Read>
* Overwrite <On^Off^Read>
* Soundalarm <On^Off^Read>
* Code2Chip <On^Off^Read>
* Data2Chip <On^Off^Read>
* Bss2Chip <On^Off^Read>
* RemoveSymbol <On^Off^Re^d>
* RemoveDebug <On^Off^Re^d>

Uniconify: Yapılmışsa Iconify'i geri alır.
PurgeBuffers: Buffer'lan temizler.
PP2Front: PowerPacker ekranını öne alır.
GetFileName: Dosya adını string'e yazar.
GetPath: Dosyanın ait olduğu tam direetory'i string'e yazar.
GetFullName: Dosyanın isim ve directory'sini string'e yazar.
EZRequest <mesaj>: 2 opsiyonlu requester çağırır. Buraya mesaj'dakı yazı yazılır. Seçiminiz OK olursa rc=5 olur. Cancel seçildiğinde re 0 değerini alır.

Notify <mesaj>: Requester window'u açar ve mesajınızı buraya yazar. Devam etmek için bu penceredeki Proceed gadget'ını seçmelisiniz.

ConOutput <On^Off>: Eğer On opisyonunu seçerseniz ve PowerPacker iconize edilmiş ise ekrana gidilecek tüm çıkışlar ARexx kanallarından birine aktarılır.

Evet, ARexx komutlarımız da bu kadar. Son olarak programla birlikte diskette bulun^n b^zı uf^k tefek utility'Ieri de ^çıkl^-mayı uygun görüyorum. İşte disketteki PowerPacker utility'Ieri:

CRUNCH

Tanımı: CLI'dan herhangi bir dosyayı sıkıştırmanızı sağlar.

Bu, bir CLI komutudur ve PowerPacker disketinin Commands directory'sinde bulunmakta. Komutun kullanılış şekli, parametreleri ve bunların anlamları şu şekilde:

CRUNCH src dest <NOLED> EFFICIENCY n> <CRYPT> <NOSUFFIX> <NOPER> <FAST> <SLOW>

src: Source dosya ismi

dest: Destination dosya ismi

NOLED: Decrunch işleminde Led'in kullanılmayacağını belirtir.

EFFICIENCY n: n ile programın crunch işlemini ne kadar yoğun yapacağını belirleyebilirsiniz, n. 1 ile 5 arası bir değer alabilir. Hızlı bir crunch (FAST) için I, yavaş fakat. yoğun bir crunch işlemi içinse 5 (BEST> girmelisiniz.

CRYPT: Crunch ettikten sonra programın başına şifre sorma kısmını ekler.

NOPER: Crunch edilme sırasında aşılan yüzde miktarı gösterilmez.

NOSUFFIX: Crunch işlemi bitince destination dosya isminin sonuna <.pp> takısını eklemez.

FAST: Çok hafıza kullanarak işlemin hızını artırır.

SLOW: Hafızadan mümkün olduğunca tasarruf ederek işlemin daha yavaş sürmesini sağlar.

DECRUNCH

Tanımı: CLI aracılığıyla bir programın decrunch edilmesini sağlar.

Aynı Crunch komutu gibi, bu komutta diskette Commands directory'sindedir ve adından da anlaşılacağı gibi daha önceden sıkıştırılmış bir dosyayı açmamızı sağlar. Komutun kullanımı, parametreleri ve bunların anlamları aşağıdadır:

DECRUNCH >output <QUIET> src <OPTB^F> <COL n>

src: Decrunch edilecek dosyanın ismi.

>output: Decrunch işlemi sırasında ekran çıkışlarını bir device'a ya da dosyaya gönderir. Eğer kullanılmazsa çıkışlar ekrana yapılır.

QUIET: Ekran/ dosya çıkışı yapılmaz.

OPT B^F: Çıkış yazıcıya ya da bir dosyaya gönderiliyorsa başına eklenen başlığın şeklini belirler. B ile başlık konulur, F ise her dosya decrunch edildikten sonra FormFeed (sayfa atlama) bilgisi gönderir. Dilerseniz her iki opsiyonu da OPT BF şeklinde kullanabilirsiniz.

COL n: Decrunch rengini tanımlamanı-

zı sağlar. O zemin, 1 yazı ve 2'de mouse pointer rengidir.

PPANIM

Tanımı: PowerPacker ile sıkıştırılan bir animasyon dosyasını yükler ve gösterir.

Disketin Tools directory'sinde bulunan bu utility yardımıyla daha önceden PowerPacker ile sıkıştırdığınız animasyon dosyasını ekstradan açmadan gösterebilirsiniz. Animasyon dosyası olarak şimdilik VideoScape 3D ve Deluxe Paint'in destekledikleri IFF-ANIM MOD 5 standardı desteklenmekte. Fakat umarım ileride bu genişletilerek çeşitli animasyon programlarının da standardı eklenir. Komutu kullanırken aşağıdaki opsiyon/parametrelerden birini vermemişseniz o parametre animasyon dosyasından okunulmaya çalışılır. Animas-yon sırasında bazı tuşlar işleyişi etkiler. Bunlar şöyle :

L: Diğer bir animasyonu yüklememizi sağlar.

Q. <Esc> ya da <sağ mouse tuşu>: Animasyon gösterimini yarıda keser.

S ya da <sol mouse tuşu>: Animasyonu dondurur/devam ettirir, Komutun kullanılışı ise şu şekilde :

PPANIM <-h> <-jn> <-ln> <-rn> <-i> <-o> animdosya

-h Bu opsiyon yardımıyla HAM ya da EHB modunu seçebiliriniz Opsiyonu girdiğinizde HAM modu kullanılır, diğer durumda. ExtraHalfBrite moduna geçilir.

-jn Animasyon kareleri arasındaki bekleme süresini tanımlayanarak animasyonun gösterim hızını ayarlayabilirsiniz.

-ln Animasyonun kaç defa ard arda gösterileceğini belirlemenizi sağlar.

-rn: Loop (-İn) ile aynı vazifeyi görür.

-i Interlace modunu açar.

-o: Animasyonu sadece bir defa gösterir.

animdosya: Yüklenecek animasyon dosyasının ismi.

PPLOADSEQ

Tanımı: Disket ya da harddisk'teki library, font, device gibi sistem dosyalarının crunch edildikten sonra kullanımını sağlar.

Bu Komut yardımıyla diskette bulunan library'leri, handler'ları, fontları ve device'ları PovverPacker'in LoadSeq opsiyonuyla sıkıştırdıktan sonra kullanımını sağlayabilirsiniz. PPLoadSeq ayrıca dosyanın hangi şekilde olduğunu da kontrol edecektir. Eğer sistem dosyalarından birine erişmeye kalkarsanız ve bu dosya sıkıştırılmışsa dosya yüklenecek ve açılacaktır. Dosya sıkıştırılmamışsa direkt yüklemeye geçilir. PPLoadSeq'i startup-sequence'in en başına koymanız gerekmekte. Aksi halde sistem dosyalarının hiçbiri yüklenemez. Eski PowerPacker'lada bu komutu kullanmak da mümkün. Bunun için sıkıştırılacak sistem dosyasını Command file olarak yükleyip sıkıştırdıktan sonra Data file opsiyonunu seçmeniz ve o şekilde crunch edilen dosyayı diskete kaydetmeniz gerekmekte. PPLoadSeq. dos.library'sinde bulunan LoadSeq fonksiyonunu değiştirir. Eğer LoadSeq'i değiştiren başka programlar da çağıracaksanız PPLoadSeq'i ilk önce kullanmanızı öneririm. LoadSeq fonksiyonunu değiştiren bazı programlar kötû programlama yüzünden PPLoadSeq'den önce kullanıldıklarında sorun çıkarmaktalar. Ayrıca 'devs/system.configuration"ı ve s directory'sindeki dosyaları sıkıştırmamanızı öneririm.

PPMORE

Tanımı: PowerPacker ile sıkıştırılan bir ASCII yazı dosyasını okuyabilmemizi sağlar.

Bu komut yardımıyla dilediğimiz text dosyasını PovverPacker ile crunch ettikten sonra tekrar yükleyebilir ve inceleyebiliriz. Eğer dosya içeriğini yazıcıya göndermek istiyorsanız printer.dedevice" in devs directory'de bulunmasına dikkat edin. Komut ile kullanabileceğiniz parametreler şöyle :

PPMore src <TABS n> <MEMVIEW m,l,f,n>

src: Okunacak dosya ismi

TABS n: Dosyadaki tab sembollerini n adet boşlukla değiştirerek gösterir. Normal değeri 8'dir.

MEMVIEW: Hafızanın içeriğini görmemizi sağlar. Burada m Hafıza başlangıç adresi (hex olarak), 1 ne kadarlık bir hafıza bölgesinin gösterileceği ve n ise açılan window'un ismi olacaktır. F parametresi ilerki geliştirmeler için rezerve edildiğinden buraya şimdilik 0 yazmanız gerekmekte.

PPSHOW

Tanımı: PowerPacker ile crunch edilen IFF resim dosyalarını yükler ve gösterir.

Bu komut, resim yapanlar ve bunları saklayanlar için bir hayli yararlı. Resimleri PowerPacker'da data file olarak crunch ettikten sonra aşağıdaki şekilde komutu çağırmanız yeter. Eğer opsiyonlardan herhangi birini kullanmazsanız. IFF dosyasındaki parametreler kullanılır.

PPShow src <LO> <HI> <SHI> <PROD><L> <NL> <HAM> <TIME n> <NOCYCLE> <NO> <PAL> <NTSC> <VGA> <A2024xl5Hz>

src: Yüklenecek resim dosyasının ismi.

LO: Lo-res ekran modu.

HI: Hi-'res ekran modu.

SHI: ROM 2.0'larda super-hires modu.

PROD: ROM 2.0'larda productivity modu.

L: Interlace modunu açar.

NL: Interlace modunu kapar.

HAM: Ham modunu açar.

TIME n: Saniye olarak resmin gösterileceği süre.

NOCYCLE: Resimdeki renkleri cycle ettirmez.

NO: Overscan modunu kapar.

PAL: Resimleri pal modunda gösterir.

NTSC: Resimleri ntsc modunda gösterir.

VGA: A-3000'de resmi VGA monitörde göstermenizi sağlar.

A2024: A-3000'de resmi A-2024 monitöründe göstermenizi sağlar.

15Hz: A-3000"de 15 KHz tarama frekanslı monitörlerde resmi görebilmenizi sağlar.

AMIGA&MÜZİK
Dr T's Copyist Professional

KUBİLAY KILINÇ

Merhabalar!!! Geçen ayki yazımızda Copyist programının tüm komutlarına şöyle bir göz atmıştık. Bu ay da, bu programın kullanımını inceleyecek ve programda kullanılan tuş kombinasyonlarının anlamlarını göreceğiz. Copyist programı için, tamamıyla klavye yönetimiyle çalışan bir programdır denebilir.

Programın açıklamasına girmeden önce, kursorun nasıl hareket ettirileceğini anlatmamız gerekmektedir. Kursoru yöneten ok tuşlarını aşağıda belirtiyorum.

- Ok tuşlarının tümü Ter nokta kaydırır.
- Ok tuşlarına CTRL tuşlarıyla birlikte basılırsa, kursor porte üzerindeki notalan takip ederek gider.
- Ok tuşlarına SHIFT tuşuyla birlikte basılırsa, kursor bu sefer porteleri takip eder.
- Fonksiyon tuşları 6'şar nokta kaydırır: F1 sola, F2 sağa, F3 yukarı ve F4 aşağıya doğru.
- Mouse yardımıyla da kursorun yerini hızlı bir şekilde değiştirmek mümkündür. Bunun için pointer'ı istediğiniz yere getirip sol butona basmanız kafidir.

TEXT MODU: F7 tuşuna basıp bu moda geçtiğimizde, sayfanın dilediğimiz bir yerine dilediğimiz bir yazıyı yazabiliriz. Bu bir şarkı sözü, parça ismi olabilir. Yazıların karakterlerini italik, bold v.s. yapmak veya fontunu değiştirmek için, aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanmamız gerekmektedir. Ancak değiştirdiğimiz yazı karakteri ekranda yine eski durumunda gözükür; bu değişiklik sadece yazıcıdan çıkan dokümanda gözükür. Bu değişiklik, bir laser yazıcıda farklı, bir dotmatrix yazıcıda daha farklıdır. Bu değişiklikler, TEXT MODU TABLOSU'nda listelenmiştir.

BİR PORTENİN HAZIRLANMASI: Parçanın ismini, söz ve müzik yazarı gibi bilgileri sayfanın başında belirttikten sonra sıra, boş mezurların hazırlanmasına geldi.

İlk iş olarak, "S" (büyük harf) tuşuna basarak kursorun bulunduğu yere 6 adet mezür çizgisi yazmalısınız. Bundan sonra sıra, mezür üzerinde anahtar ve ölçü belirten sembolleri yerleştirmeye gelir. Mezür üzerine sembolleri tek tek nasıl yerleştireceğinizi anlatmayacağım; ancak bir sembolün nasıl yerleştirileceğine şöyle bir bakalım: Önce, sembol yerleştireceğimiz yere kursoru getiriyoruz: sonra da, yerleştireceğimiz sembole ait komutu veya tuş kombinasyonunu işletiyoruz.

Şimdi sıra, mezür çizgilerinin yerleştirilmesinde. İlk önce porte başında bulunan süslemeleri (tabii ki bu süslemelerinde bir anlamı vardır) yerleştirmeliyiz. Bunun için portenin başına gelinir ve F6 tuşuna basılır. Daha sonra "b" ye ardından "1" tuşuna basılır. Şimdi **ŞEKİL** l'deki gibi bir görüntü elde etmiş olmalı-

Tuş	LaserJet veya Potscript	EPSON
ALT+1	Courier 12Pt	Normal
ALT+2	Times Roman 12pt	Bold
ALT+3	Times Roman italic lOpt	italic
ALT+4	Times Roman bold italic	14pt Bold italic
ALT+5	Times Roman 9pt	Sıkısık
ALT+6	Times Roman lOpt	iki kat geniş

TEXT MODU TABLOSU

yız. Şimdi burada belirtmeyi uygun gördüğüm bir nokta var. F6 tuşuna basmamızdaki amaç, programa kursorun bulunduğu yere bir mezür çizgisi yazacağımızı anlatmaktır. Daha sonra basılan tuş ise, bu mezür çizgisinin türünü belirtmektedir. Burada basılan tuşların anlamlarına bir göz atalım:

b tuşu: Porte başı çizgisi
c tuşu: Bir başka tip porte başı çizgisi
l tuşu: Bezur başı çizgisi (Sola kayık yazılır)
r tuşu: Bezur sonu çizgisi (Sağa kayık yazılır)
e tuşu: Porte sonu çizgisi. Porte sonunda dönüş varsa, "d" tuşu ile nokta konulabilir. Buraya kursor ve bu tuş yardımıyla iki nokta koymamız yeterlidir. Bu tanımlamadan sonra basılan rakam, bu çizgilerin kaç porteye birden konacağı anlamına gelir. Eğer bir evvelki örnekte belirttiğim rakam **"1" yerine "3"** olarak basılsaydı, bu kez ela. uz sonuç

ŞEKİL 2deki gibi olurdu.

NOTA YAZMAK:

Geldik en önemli kısma, porteye notala-

rın yazılmasına.
Öncelikle, kursoru porte üzerinde nota yazılacak yere getirmemiz; sonra da, kursorun bulunduğu yere hangi tip nota kafası yerleştireceksek, menüden ona ait komutu seçmeli veya ilgili tuş kombinasnasyonlarını işleme sokmalıyız. Bu tuş kombinasyonlarını listede bulabilirsiniz.

Sıra geldi notanın ölçüsünü belirten sapların konmasına. Bunun için ise ilk önce notanın sapının yönünü belirtmeliyiz. Bunu da, notanın üzerine gelip nümerik klavyeden "+" (Aşağı) ve "-" (Yukarı) tuşlarını kullanarak yapıyoruz. Hemen sonra da notanın ölçüsüne göre yine nümerik klavyeden sap stillerini seçeceğiz. Bunlarda sırasıyla:

2: 2 lik nota sapı
4:4'lüknota sapı
8: 8'liknota sapı
1: 16'lıknota sapı
3;32'liknota sapı
*6:*64'lük nota sapı

Eğer birden fazla notaya sap koymak gerekirse, şu işlemleri sırasıyla gerçekleştirmelisiniz.

- Önce notalar yazılır.
- j" tuşuna basılır ve "JOIN" moduna geçilir.
-Nota grubunun ilk notasının üzerine gelinir.
- Nümerik klavyeden "*" sembolüne basılır
- Kursor, notalann saplarının ne tarafa ve ne kadar uzunlukta olduğunu belirtmek maksadıyla uygun yerine konur.
- En son olarak, notaların saplarının ölçüsünü belirleyen rakam nümerik klavye den girilir.

Bu işlem basamağında yapılan en ufak hatada, program sizi "STANDART" moda geri döndürür.

Notalar bu şekilde yazılabileceği gibi, klavyedeki tuşlar bir piyano gibi kullanarak JOIN" ve "KEYBOARD" modlannda da girilebilir. Bence yine de en emin yol benim size ilk anlattığım yol.

NOTALARIN BİRBİRLERİNE BAĞLANMALARI:

Notaları birbirlerine bağlamak için, bağlanacacak ilk notanın başına gelinir ve "t" tuşuna basılır. Bu durumda kursorlarımıza bir tane daha eklenir. Bu ikinci kursoru da hangi notaya bağlama yapacaksak onun üzerine getirmemiz gerekir. Şimdi yapmamız gereken yapılan bağın "+" veya "-"tuşlarıyla yönünü belirleyip tekrar "t" tuşuna basmaktır. Eğer notayı bir porte sonu çizgisine veya porte başındaki bir anahtara bağlıyacaksak, bu sembolleri bir nota olarak düşünmemiz yeterlidir.

SEÇİLMİŞ BİR ALANI DÜZENLEMEK:

Diyelim ki, porte üzerinde bulunan sembollerin tümünü birden silmek veya yerini değiştirmek gereksinimini duydunuz. Bu durumda, ilk önce üzerinde çalışacağınız alanı mouse yardımıyla seçmeniz gerekmektedir. Bu seçim işlemini, mouse'un sol butonunu basılı tutup belli bir alanı seçip bırakarak yapabilirsiniz. Bu hareketten sonra ekrana küçük bir menü gelecektir. Bu menüdeki seçeneklerle, seçtiğiniz alan üzerinde çeşitli düzenlemeler yapabilirsiniz. Bu menüdeki komut ve seçenekler şunlar:

ERASE: Bu komut ile seçtiğiniz alanda bulunan sembolleri silebilirsiniz.

INSERT: Eğer alanı dikey alarak seçtiyseniz, bu komut aktif halde gözükür. Bu komut ile dikey olarak seçtiğiniz alan kadar yatay bir saha araya boşluk girilir.

CUT: Seçtiğiniz alanda bulunan semboller kesilip atılır.

MOVE: Seçtiğiniz alanda bulunan sembollerin yerini kaydırmanızı sağlar.

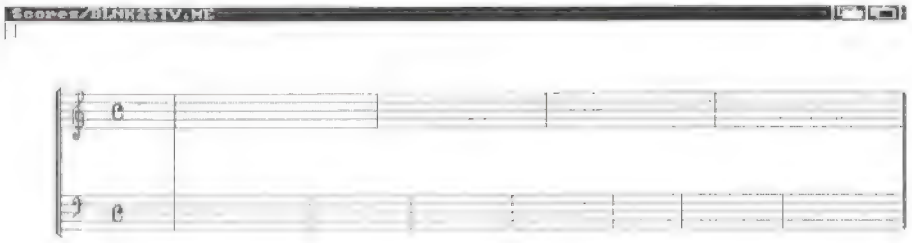
Bu komutlar işleme sokulurken, işlemin sadece belirli sembollere uygulanmasını sağlayabilirsiniz. Bunun için, komutların sağında bulunan listeden işlemin uygulanacağı sembol stillerini seçebilirsiniz. Bunlara sırasıyla bir göz atalım:

ALL: Seçili alanda bulunan sembollerin tümü işleme girecek.

TEXT: Seçili alanda bulunan sadece yazılar işleme girecek.

RESTS: Seçili alandaki sus işaretleri işlcme girecek

LEDGER LINES: Seçili alanda bulunana nota çizgileri işleme girecek.



UPPER STEMS: Notaların sadece üst sapları işleme girecek.

LOWER STEMS: Notaların sadece alt sapları işleme girecek.

STAVES: Porte çizgileri işleme girecek.

BAR LINES: Mezür çizgileri işleme girecek

TÜM KLAVYE KOMUTLARININ LİSTESİ:

Komutların çoğu, iki harften oluşmaktadır. Komutu işleme sokmak için bu iki harfe aynı anda değil; önce sol taraftakine, sonra da sağ taraftakine basmak gerekir. "," işareti ile ayrılan diğer işlemler ise, soldan sağa doru sırayla yapılacaktır.

POZİSYON KOMUTLARI:

Sayfa komutları:

Bir somaki sayfaya git:	*pn*
Bir evvelki sayfaya git:	*pp*
ilk sayfaya git:	*pf*
Son sayfaya git:	*pl*
Belirli bir sayfaya git:	*pj*
Komut işleme girdikten sonra size kaç numaralı sayfaya gitmek istediğinizi sorar.	
Araya sayfa girmek :	*pi*
Bulunduğunuz sayfayı silmek:	*pe*
Diskete kayıtlı sayfayı kopyalama:	*pc*
Hafızadaki sayfayı diskete kaydetme:	***pw***

Kursor komutları:

Kursoru bir nota kaydırmak:
CTRL+Kursor Tuşları
Kursoru 6'şar nokta kaydırmak:
F1, F2, F3, F4 Kursoru 1/3 sayfa kaydırmak: ***Shift+Yukarı***
Shift+Aşağı Sayfanın en üstüne gitmek:
Home
Sayfanın sonuna gitmek:
CTRL+Home Kursoru 1 'er nokta kaydırmak için kur sor tuşlarını kullanabileceğiniz gibi aync< mouse'un sol düğmesine basarak da kur soru ekranın istediğiniz bir yerine taşıya bilirsiniz.

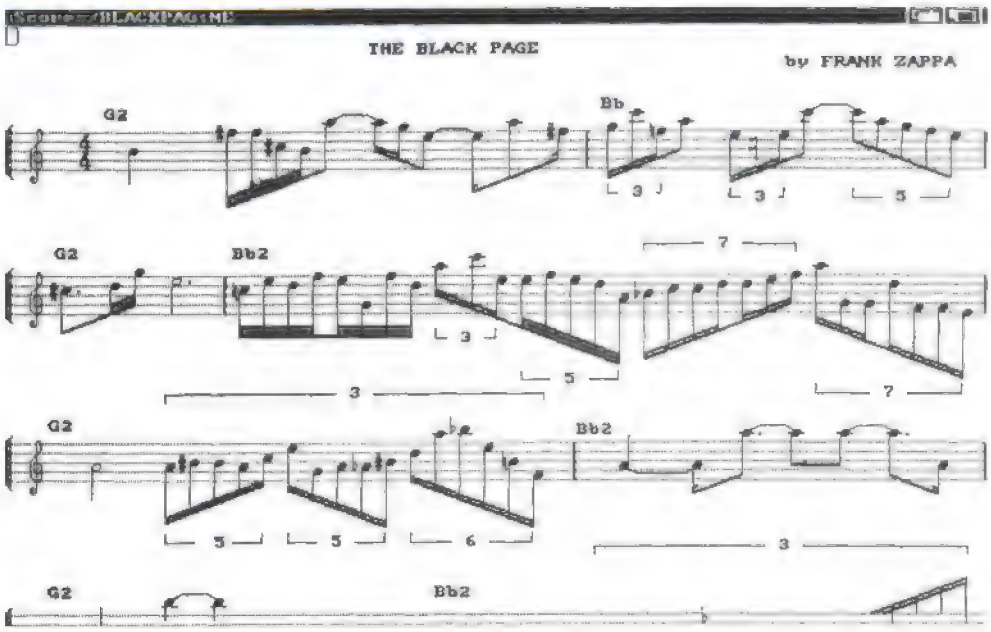
SEMBOL KOMUTLARI:

Semboller:

Diyez işareti:	**s**
Bemol işareti:	**f**
Bekar işareti:	*n*
Çift Diyez işareti:	*x*
Nokta işareti:	*d*
Tam nota kafası:	*w*
2'lik nota kafası:	***h***
Siyah nota kafası:	***b***
Küçük nota kafası:	*H*
Küçük siyah nota kafası	*:B*
Davul notası kafası:	*X*
Nota satırı çizgisi:	z
Siyah elmas nota:	v
Beyaz elmas nota:	*V*
Üstten birleştirme:	**| (7 *harfi değil)***

Alttan birleştirme:

Piano sembolü:	*P*
Forte sembolü:	*F*
Mezzo sembolü:	*M*
Boş Gitar akor sembolü:	/
Porte yerleştirmek:	S
Vurmalı çalgılar için porte:	Z
Rakamlar:	*0-9*
Kullanıcı sembolleri:	***Alt+0 - 9***
Gitar akorunda açık tel:	
Gitar akorunda kapalı tel:	,
Sol anahtarı:	*et*
Fa anahtarı:	*cb*
Do anahtarı:	*ca*
Davul anahtarı:	*cd*
Damper pedal açık:	*D+*
Damper pedal kapalı:	*D-*
Turn işareti:	*ot*
Mordant işareti:	*om*
Segno işareti:	*os*
Fermatta işareti:	*of*
Accent işareti:	*oa*
Küçük daire:	*oh*
Apayatur nota:	***og+yön (+1- tuşları)***
Coda işareti:	*oc*
Tam (4/4) zaman işareti:	*C+*
Yarım (2/4) zaman işareti:	*C-*



Üst sap:	-	**Alt** sap:	+
Mezür çizgisi:		*F6, stili, mezür sayısı*	
Sus işareti:		*r, ölçüsü*	
Gitar klavyesi;		*?, tele sayısı, perde sayısı*	
1/2'lik nota sapı:	*2*	1/4'lük nota sapı:	*4*
1/8'lik nota sapı:	*8*	1/16'lık nota sapı:	*/*
1/32'lik nota sapı:	*3*	1/64'lük nota sapı:	***6***

Mezür çizgilerinin stilllerini belirleyen tuşlar aşağıda belirtilmiştir:

Sağına dikey bir çizgi:	**r**	Mezür sonu çizgisi:	*e*
Mezür başı çizgisi:	*b veya c*		

Her hangi bir komutta yön bildirmemizi sağlayan tuşlar:

Yukarı:	+	Aşağı:	

Diğer Semboller:

Bu komutlar işleme girerken sizden kursor yardımıyla belli bir alanı seçmenizi isterler. Bu alan belirlendikten sonra komut sadece o alan içerisindeki sembolleri dikkate alır.

Notaları bağlama:	*t, (kursor), yön (+/-)*
Dolap işareti:	*E, (kursor), E*
Gruplamak:	*g, (kursor), yön (+/-)*
Sus (mezür) işareti:	*R, (kursor), R*
Arpeggato işareti:	*A, (kursor), A*
Trill işareti:	*T, (kursor), T*
Crescendo:	*<, (kursor), <*
Decrescendo:	*>, (kursor), >*
Oktav işareti:	*O, (kursor), yön (+/-)*

DÜZENLEME KOMUTLARI:

Araya girme komutları:

Dikey bir bölüme yer açmak:	*iv, (kursor), Return*
Yatay bir bölüme yer açmak:	*ih, (kursor), Return*

Silme komutları:

Dikey bir bölümü silmek:	*ev, (kursor), Return*
Yatay bir bölümü silmek	*eh, (kursor), Return*
Sembolleri silmek:	*es, (kursor), Return*
Porteyi silmek:	*eS, (kursor), Return*
Sus işaretlerini silmek:	*er, (kursor), Return*
Yazılan silmek:	*et, (kursor), Return*

Yerdeğiştirme komutları:

Dikey bir alanı kaydırmak:	*mv, (kursor), Return*
Yatay bir alanı kaydırmak:	*mh, (kursor), Return*

Suslaft kaydırmak: *mr, (kursor), Return*

Nota çizgilerini kaydırmak:

mi, (kursor), Return

Kopyalama komutları:

Buradaki komutlar sadece porte üzerinde bulunan notaları kopyalarlar. İlk önce belirli bir alan hafızaya aktarılır. Daha sonra F10 tuşu ile kursor'un bulunduğu yere basılır.

Dikey bir alanı kopyalamak
F9, v, (kursor), Return

Yatay bir alanı kopyalamak:
F9, h, (kursor), Return

Susları kopyalamak:
F9, r, (kursor), Return

Nota çizgilerini kopyalamak:
F9, l, (kursor), Return

Yazılan kopyalamak:
F9, t, (kursor), Return

Yerleştirme:
F10, (kursor), Return

Diğer komutlar:

Programdan çıkmak:	***Esc***
Dosyayı kaydetmek:	***F5***
Otomatik nota çizgisi:	***Tab***

Disketteki dosyayı yazıcıya göndermek: ***CTRL+pf***

Sayfayı yazıcıya göndermek: ***CTRL+pp***

Ekranı yazıcıya göndermek: ***CTRL+ps***

FONKSİYON TUŞLARI:

F1: Kursor 6 nokta sola
F2: Kursor 6 nokta sağa
F3: Kursor 6 nokta yukarı
F4: Kursor 6 nokta aşağı
F5: Workfile'ı diskete kaydeder.
F6: Porte çizgilerini basar (Süslemeler vs).
F7: Text moduna geçirir.
F8: Keyboard moduna geçirir.
F9: Copy buffer'ını açar.
F10: Buffer'da bulunanı kursorun bulunduğu yere basar.

Evet bu aylık da buraya kadar. Gelecek aya Copyist'in print işlemlerine bir göz attıktan sonra MIDI convert işlemlerine değinip bu yazı dizimizi noktalayacağız. Hepinize müzik dolu günler. HOŞCAKALIN !!!

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba. 1992 yılının bu ilk sayısında sizlere merhaba demekten mutluyuz. 1992'nin hepiniz için iyi bir yıl olmasını dileyerek, Basic derslerimizi sürdürüyoruz. Bu yıl birkaç ayda tanıtımlarımızı tamamlayıp pratik örneklere geçeceğiz.

STRIG KOMUTU:

Kullanım Şekli: STRIG *U)*

Birinci ya da ikinci porta takılı Joystick'in o anki durumunu belirtir. Bilgi, 0 ile 3 arasında verilebilen *x* değerine bağlı olarak okunur:

STRIG(0) Son STRIG(0) komutundan sonra birinci porttan ta olan joystick düğmesine basılmış olup olmadığını bildirir. Basılsılmışsa 1, basılmamışsa 0 değerini verir.

STRIG(1) Joystick Tin düğmesi o anda basılı durumdaysa 1, değilse 0 değerini verir.

STRIG(2) Son STRIG(2) komutundan sonra ikinci porttan takılı olan joystick düğmesine basılmış olup olmadığını bildirir. Basılmışsa 1, basılmamışsa 0 değerini verir.

STRIG(3) Joystick 2'in düğmesi o anda basılı durumdaysa 1, değilse 0 değerini verir.

Bu fonksiyonu kullanarak çeşitli programlara bekleme döngüleri yerleştirilebilir:

```
PRINT "Yeniden oynamak için Fire'a basın"
WHILE STRIG(3)=3:WEND
```

STR$ KOMUTU:

Kullanım Şekli: *Dizi*=STR$(*değer*)

STR$, *değer* kısmında verilen sayıyı karakter dizisine çevirerek bir yazısal dizi değişkeni içerisine yerleştirir. Saklamak için byte üretmez; bunun yerine sayıdaki tüm rakamları içeren bir karakter dizisi yaratır. Karakter dizisinin pozitif sayılar için başında bir boşluk; negatif sayılar için eksi işareti yer alır.

```
STR$(4095)
```

komutu, 4095 karakter dizisini oluşturur.

STRINGS KOMUTU:

Kullanım Şekli:

STRINGS *(uzuniukASCII kod)*
STRINGS *(uzunluk,dizi)*

Birinci kullanım şeklinde *ASCII kod* karşılığı karakteri ihtiva eden belirtilen *uzunlukla* bir dizi; ikinci kullanım şeklinde ise *dizi'nin* ilk karakterinden belirtilen *uzunlukla* bir dizi üretir.

```
STRINGS (25,191)
```

komutu, 25 adet 191 karşılığı ters soru işareti;

```
STRING$( 15," A")
```

komutu ise 15 adet "A" karakterinden oluşan bir dizi üretir.

SUB/END SUB
EXIT SUB KOMUTLARI:

Kullanım Şekli:

SUB *alt program adı [(parametre listesi)]* STATIC
END SUB
EXIT SUB

Bu komutlar sırasıyla bir alt programı başlatır, bitirir ve alt programdan çıkışı sağlarlar.

Birinci formda, *alt program adı* kullanılarak bir alt programın başlangıcı tanımlanır, *alt program adı,* en çok 30 karakterlik bir etikettir, *parametre listesi,* ana programdan alt programa geçirilecek değişken listesidir; birbirinden virgül ile ayrılırlar. Parametre girişi sadece bir AmigaBasic satırının uzunluğu ile sınırlıdır. STATIC, değişken değerlerinin alt program içinde kalacağını belirtir. Yani değişken değerlerindeki değişiklikler sadece alt program için geçerlidir; ana programın değişken değerleri değişmez.

END SUB yönergesi, alt program sonunu belirtir. Bu komutla program kontrolü CALL ile alt programın çağrıldığı satırın bir alt satırından itibaren devam eder.

EXIT SUB yönergesi, program kontrolünün alt programdan dallanmasını sağlar. Dönüş yine alt programın çağrıldığı satırın bir sonrakinedir.

Aşağıdaki örneği inceleyin:

```
x=-100
CALL con
SUB con STATIC
x=40:x=x* 100+3
PRINT x
PRINT "Merhaba"
END SUB
PRINT x
```

SWAP KOMUTU:

Kullanım Şekli:

SWAP *değişken1 ,değişken2*

Bu komut iki değişkenin değerlerini değiştirir. Yani komut verildiğinde *değişken* 7'in değeri *değişken* 2'ye, *değişken* 2'nin değeri *değişken*1'e yerleşir. Kullanılan iki değişken aynı tip olmalıdır.

```
A$="AMIGA"
B$="DUNYASI"
PRINTA$SPC(1)B$
SWAPA$,B$
PRINT AS SPC(1)B$
```

örneğini yazın ve çalıştırın. Komutun kullanımını daha iyi anlayacaksınız.

SYSTEM KOMUTU:

Kullanım Şekli: SYSTEM

Tüm açık dosyalan kapatarak AmigaBasic'ten çıkar ve Workbench'e geri döner. O an yüklü olan program kaydedilmemişse, AmigaBasic sizi bir uyarı penceresi ile ikaz eder.

TAB KOMUTU:

Kullanım Şekli: TAB(.v)

PRINT, PRINT# ya da LPRINT yönergelerinde yazma pozisyonunu belirlemek için kullanılır. AmigaBasic, o anki yazma pozisyonunu *x* kolon boşluk yerleştirerek ilerletir ve basım işlemi *x.* karakterden başlar. Yazma pozisyonu o anki satırın *x,* karakterindeyse, basım işlemi bir sonraki satırın *x.* kolonundan itibaren başlatılır.

x değeri, 1 ile 155 sınırları arasında olabilir. Aynı komut satırında birden fazla TAB kullanılıyorsa, komutlar birbirinden noktalı virgül (;) işareti ile ayrılır.

```
PRINT TAB( 10):"MERH AB A"
```

komutu, 10. kolondan başlayarak ekrana MERHABA yazısını basar.

Bu komutla aşağıdaki örnekte olduğu gibi formlar düzenlemek mümkün olur:

```
PRINT " STOK NO"; TAB(17);"ADI"; TAB(29);"MIKTAR"
PRINT "--------"; TAB(13);"----------"; TAB(27);"-.....-"
```

TAN KOMUTU:

Kullanım Şekli: *TAN(değer)*

Radyan olarak girilen *değer'in* tanjantını hesaplayan fonksiyondur.

```
INPUT "SAYIYI GIRIN";SAYI
PRINT "TANJANT "SAYI"," TAN(SAYI)
```

TIME$ KOMUTU:

Kullanım Şekli: TIMES

TIMES fonksiyonu, sistem saatini verir. Sistem saati, Preferences'tan set edilebilir. Saat, 8 karakter uzunluğunda ve *hh:mm:ss* formunda görüntülenir, *hh,* saati (00'dan 23'e kadar); *mm,* dakikayı (00-59) ve *ss,* saniyeyi (00-59) gösterir.

TIMER KOMUTU:

Kullanım Şekli: TIMER

TIMER fonksiyonu, o anki sistem saatini saniye olarak verir. Bu, son geceyarısından (00:00:00) sonra geçen sürenin ifadesidir. Bu Amiga'nın dahili (iç) saatinden gelen bilgidir ve değiştirilmesi gerekli değildir. Ancak doğru olması için preferences'tan değiştirilmesi daha iyi olur.

```
et=TIMER
FOR n=l TO 30000:NEXT n
et=TIMER-et
PRINT et
```

Örneğimizi yazın ve çalıştırın. FOR..-

NEXT döngüsünü iki ayrı satıra ayrın, sonra tekrar çalıştırın. TIMER fonksiyo-fonksiyonunun çalışmasını göreceksiniz.

TIMER ON/TIMER OFF
TIMER STOP KOMUTLARI:
Kullanım Şekli: TIMER ON
TIMER OFF
TIMER STOP

Bu yönergeler sırayla zaman tabanlı event trapping'i açar, kapatır ve durdurur. TIMER ON yönergesi, ON TIMER .... GOSUB yönergesi kullanılarak zamanın okunmasını sağlar ve zamana göre program akışının değiştirilmesine izin verir. TIMER OFF ise ON TIMER dallanmalarına imkan vermez; program akışındaki bir TIMER ON yönergesi çalıştırılana kadar event trapping'i durdurur. TIMER STOP ise TIMER event tarpping'i iptal eder. Event trapping devam etmektedir, ancak bir TIMER ON yönergesi çalıştırılmadan ON TIMER .... GOSUB yönergesini çalıştıramazsınız.

TRANSLATE$ KOMUTU:
Kullanım Şekli:
Fonem değişkeni=TRANSLATE$("dizi")

Bu dizi fonksiyonu *dizi'yi Fonem değiş keni* içine SAY yönergesi ile söylenebilecek şekilde çevirerek yerleştirir. Burada kullanılan İngilizce fonem kurallarıdır. TRANSLATE$ komutu kullanılmadan, SAY "Amiga"
gibi bir komut verilirse, "illegal function call" hata mesajına sebep olur. Zira SAY komutu ile verilen yazısal dizi Amiga tarafından doğrudan telaffuz edilemez. Bu yüzden dizinin önce Amiga'nın anlayacağı formata çevrilmesi gerekir. Bunun için TANSLATE$ komutu kullanılır:

```
YAZI$=TRANSLATE$("Amiga")
SAY YAZI$
```

TRANSLATE$ fonksiyonunun yaptığı iş verilen diziyi fonem kodlarına çevirmektir. Herhangi bir yazı dizisinin fonem kodlarını görmek isterseniz (mesela yukarıdaki örneğin), "PRINT YAZI$" yazıp "AHMIY3GAH" sonucunu alırsınız.

TRONTROFF KOMUTLARI:
Kallanım Şekli: TRON
TROFF

AmigaBasic kullanıcıya, program hatalarını bulmada kolaylık olması açısından program izleme modunu (TRACE) da sunuyor. TRON ve TROFF komutları işte bu modu açıp kapatıyor.
izlememe modu aktif durumdayken (Run menüdeki TRACE ON) program akışı sırasında işlenen aktif komut turuncu dikdörtgenle belirtilir. Bu dikdörtgen aracılığıyla program kontrolünü, komut akış sırasını ve döngüleri rahatlıkla görebilir, programınızı test edebilirsiniz. Tabii bunun için programı çalıştırdıktan sonra List penresinin görüntülenmesini sağlamalısınız. TROFF ise izleme modunu kapatıp normal moda dönmenizi sağlar.

UCASE$ KOMUTU:
Kullanım Şekli:
UCASE$*("Yazısal Dizi")*

UCASE$ komutu, *yazısal dizi* içindeki tüm küçük harf karakterleri büyük harfe dönüştürür. Özellikle kullanıcıdan cevap isteyen programlarda çok yararlıdır.

```
INPUT "Devam etmek istiyor musunuz?"; CEVAP$
```

Satırı çıktığında, farklı kullanıcılar "Evet", "EVET", "E" ya da "e" olarak cevap verebilirler. İşte bu durumlarda UCASE$ komutu imdada yetişiyor:

```
A$=UCASE$(C$)
IF A$="E" THEN deneme 1
IF A$="H" THEN deneme2
```

Dikkat ederseniz, program aldığı cevabı önce büyük harfe çevirip sonra dallanıyor.

Data girişi programlarında genellikle sıralama özelliği de aranır. Normal bir AmigaBasic program daraları alfabetik sıraya dizer. Ancak bunu yaparken ASCII karakter karşılıklarını esas aldığından büyük harfler ilk, küçük harfler sonraki sıralara yerleşirler. UCASE$ komutu bu durumlarda da çok faydalı bir komut. Girilen datalar UCASE$ komutu ile çevrilerek yerleştirilirse, sıralamada herhangi bir hata olmaz.

VAL KOMUTU:
Kullanım Şekli:
VAL('yazısal dizi")

VAL fonksiyonu, STR$ fonksiyonunun tersidir. İçeriği sayı olan bir yazısal diziyi sayıya çevirir. Yazısal dizinin içeriği ilk harften itibaren çevrilecektir:

```
VAL"1234Merhaba" komutu 1234,
VAL"1234Merhaba4567" komutu 1234,
VAL"Merhabal234" komutu 0 sonucunu verir.
```

VARPTR KOMUTU:
Kullanım Şekli:
VARPTR(değişken ismi)

değişken ismi ile verilen değişkenin ilk byte'ının bellekteki yerleşim adresini verir. VARPTR çalıştırılmadan önce *değişken ismi* ile belirtilen değişkene bir değer atanmış olmalıdır; aksi halde AmigaBasic illegal function call hatası verir. Yazısal, sayısal ya da dizi değişkenlerinin isimleri kullanılabilir. Bellek adresleri, 0 ile 16.777.215 sınırları arasındadır.

VARPTR, değişken ya da dizi adreslerini assembly dilinde yazılmış alt rutinlere geçirmek için kullanılır.

WAVE **KOMUTU:**
Kullanım Şekli:
WAVE *kanal no,tamsayı dizi%*
WAVE kanal no,SIN

SOUND komutu ile kullanılacak dalga şeklini değiştirmek için kullanılır. Dalga şekli, *kanal no* ile belirtilen ses kanalında geçerli olur. *kanal no,* 0 ile 3 arasında bir sayıdır ve bir ya da birden fazla kanala atanabilir. 0 ve 3, sol kanallar; 1 ve 2 ise sağ ses kanallarıdır.

SIN, sinüs dalga şeklidir. Tanımlı değer budur. Herhangi bir değişiklik yapılmadıkça kullanılmasına gerek yoktur.

tamsayı dizi% argümanında 256 eleman kullanılabilir. Burada kullanıcı tarafından tanımlanan dalga biçimi söz konusudur. Dizi değerleri -128 ile +127 arasında verilir. -128'in anlamı, titreşim için mümkün olan en düşük değer; +127 ise en yüksek değerdir.

Sinüs dalga biçimi dışında farklı ses tonları yaratan 3 tür dalga şekli vardır. Bunlardan birincisi üçgen dalga (triangle-wave) biçimidir. Sinüs dalgaya benzer, ancak titreşimler sinüs eğrisi gibi derece derece değil, birdenbire tersine dönme şeklindedir. Bir üçgen dalgayı şu programla yaratabilirsiniz:

```
DIM t%(255)
FOR X=0 TO 62
A=A+2:t%(X)=A
NEXT X
FORX=63T0 188
A=A-2:t%(X)=A
NEXT X
FORX=189T0 255
A=A+2:t%(X)=A
NEXT X
WAVE 0,t%:WAVE l,t%:WAVE 2,t%
ERASE t%
```

Örnekte önce tamsayı diziyi tanımladık. İlk FOR..NEXT döngüsü üçgen dalganın başlangıç noktasından en yüksek uç değerine çıktığı kısım. Sonraki döngü en alçak uç değerine inişi üretir. Son olarak da üçüncü döngü başlangıç noktasına geri yükseltir. Programı çalıştırdığınızda, ses tonlarında küçük değişiklikler olacak. Mesela BEEP komutunu vererek önceki ve programı çalıştırdıktan sonraki sesleri kıyaslayın. Programı çalıştırıp dalga biçimini değiştirdikten sonra sinüs dalgaya geri dönmek için program için ya da doğrudan komut modunda;

WAVE 0,SIN yazarak tek tek tüm kanalları sinüs dalgaya çevirebilir ve değişikliği iptal edebilirsiniz. Bu dalga biçimini geçen ay SOUND komutunda yazdığımız Star Wars müziği ile de deneyebilirsiniz.

Bir diğer dalga biçimi olan kare dalga (square wave), sadece bir tondan diğerine sıçrama sağlar ve ruhsuz bir ses üretir. Bir kare dalga sesi dinlemek isterseniz, aşağıdaki rutini yazın:

```
DIM r%(256)
FOR X=0 TO 127:r%(X)=127:NEXT X
FOR X=128 TO 256:r%(X)=-128:NEXT X
WAVE 0,r%:WAVE l,r%:WAVE 2,r%
ERASE r%
```

Gördüğünüz gibi kare dalganın yapısı çok basit. Data alanının ilk yarısında maksimum 127 değerini, diğer yansında da minimum -128 değeri okunur.

Dördüncü dalga şekli de beyaz dalga (white noise)'dır. Elektrik zili ya da alarm saatine benzer düzensiz sesler çıkarır. Titreşim değerleri, tamamen rasgele hesaplanır ve sık değişirler.

```
DIM n%(255)
FORX=0TO127
n%(X)=RND*255-128
NEXTX
WAVE 0,n%
WAVE l,n%
WAVE 2,n%
ERASE n%
```

Örnekte RND*255-128 formülü, -128 ile 127 arasında rasgele sayılar üretir. Bu, örnekleme sesleri için ayrılmış sınırdır.

Evet, bu aylık da bu kadar... Gelecek ay tekrar görüşmek üzere, hoşçakalın.

Cem GENCER

Bu ay artık sonunda TurboSilver'ın son bölümünü yayınlıyoruz. Fakat Desktop Video ve Animasyon köşesi yine devam edecek. Önümüzdeki aydan itibaren Hakan arkadaşım size Imagine programını açıklayacak. Daha sonra da büyük bir olasılıkla yine değişik programlara göz atacağız. Fakat Imagine'i de açıkladıktan sonra bir iki ay detaylı animasyon programı açıklamayacağım. Bunun yerine size animasyon ve desktop video konuları hakkında daha değişik yazılar sunmayı düşünüyorum. Hala obje ve resim datalarınızı bekliyorum. Fakat pek gönderen yok. Ne o, bütün açıklamalarım boşuna mı? İnanın sizlerin de birşeyler yaptığını görmek bir hayli hoşumuza gider. Güzel animasyonlar ve resimler tabii ki dergimizde isminizle yayınlanacak. Gelelim bu ayki konularımıza; artık pek birşey de kalmadı zaten. Bu ay animasyonu yaratmaya yarayan **STORY** menusunu ele alacağız ve brush ile texture kullanmayı göreceğiz. Bunun yanı sıra diğer menülere de tabii ki hızla bir göz atacağız.

TURBOSILVER 3.0

... happy end.

TurboSilver'da animasyon yapmak için STORY adını verdiğimiz bir fonksiyon vardır. Bu fonksiyon yardımıyla animasyonda hareket eden objelerin tanımlayacağımız yollan izlemeleri ve bu sırada da değişik işlevler de yapmaları sağlanır. Story menusunu kullanabilmek için hareketi tanımlanacak objeyi seçmemiz gerekir. Settings menüsündeki Story fonksiyonunu seçtiğimizde karşımıza bir pencere çıkacak. Bu pencere, biraz önce bahsettiğim animasyon tanımlamalarının yapıldığı penceredir. Ne kadar az fonksiyon var değil mi? Ben de TurboSilver'la animasyon yapmaya ilk başladığımda epey şaşırmıştım. TurboSilver'ın animasyon mantığı, Sculpt'un global animasyon şekliyle aynı diyebilirim. Bu yüzden Sculpt kullanıcılarının pek zorlanacaklarını sanmam. Dilerseniz hemen bu pencere fonksiyonlarına bir göz atalım. Pencerenin en üstünde **'STORY:'** tanımının hemen yanında seçtiğimiz objenin ismi yer alır. **Follow Path** ile animasyonun takip edeceği yolun ismini tanımlarız. Yol da bir obje sayılır; ne de olsa noktalar ve çizgilerden oluşuyor. **X Rotation, Y Rotation** ve **Z Rotation** parametreleri isimlerinden de anlayacağınız gibi değişik eksenlerdeki dönüş değerleridir. Şayet **Abs** (Absolute) gadget'ını klik etmişseniz obje, belirlediğiniz kareler boyunca verilen açı kadar döner. Diyelim ki Abs'ı kullanarak dönüş açısını 360 olarak verdiniz ve animasyonunuz 180 kare. Bu durumda objeniz her animasyon karesinde 2 derecelik bir dönüş yapacak. **Rel** (relatif) gadget'i de dönüş açısının her kare için geçerli olduğunu tanımlamamızı sağlar. Objenin her animasyon karesinde verilen açı kadar dönüş yapacağını belirlemek için bu gadget'i kullanmalısınız.

Scaling de rotation gibi obje yolu izlerken boyutunun değişmesini belirler. Aynı rotation'da olduğu gibi değerleri ister abs, istersek de rel olarak girebiliriz. **Y Align** fonksiyonu objenin y ekseninde sabitlenmesîni sağlar. Bu, VideoScape 3D'deki track object fonksiyonu gibidir. Tek farkı eksenin ucuna track edişi. Bilmeyenler için kısa bir açıklama yapayım; bu fonksiyon yardımıyla objenin yolumuzun ucuna bakmasını sağlayabiliriz. Bu şekilde örnek animasyonlar bir uçağın gidişi ya da bir roketin hedefe gidişi olabilir. Her ikisi de yolun yönü ya da açısı değişse bile objenin direkt olarak hedefe bakmasını sağlar. **Follow Me** yardımıyla varsa o objeye bağlı alt-objelerin de aynı yolu takip etmeleri sağlanabilir (hiyerarşi). Bu fonksiyon, her alt-obje için ayrı bir yol tanımlamamızı ve bu şekilde zaman kaybetmemizi engeller. Her alt-objenin scaling ve rotation değerleri de ana objeye göre otomatik olarak ayarlanacaktır. **Drop Story** ile story tanımlamasını yaptığımız objenin bu ayarlamasını yok edebiliriz. Bu şekilde obje, yine tek karelik bir obje olur.

Load (<sağ Amiga>+<L>) fonksiyonu yardımıyla sahneye istediğimiz obje ya da grup objeleri yükleyebiliriz. **Save** (<sağ Amiga>+<S>) de objeleri diskette saklamamızı sağlar. Bu şekilde kendimize obje disketleri hazırlayarak daha sonra bunları istediğimiz her animasyonda kullanabiliriz. TurboSilver. bir sahne kaydederken objeleri de birlikte kaydeder. Fakat bu, bir sürü kompleks objede bazen sorun çıkarabilir; disket yetmez, yüklemesi uzun sürer vs. Bu olumsuz etkileri kaldırmak için istediğimiz objeleri **EXTERNAL** obje olarak tanımlayabiliriz. Bu şekilde TurboSilver, objeleri yüklemesi gerektiğinde, disketten objeleri sahne bilgisinden ayrı olarak yükleyecektir. Bir objeyi external olarak tanımlayabilmek için aşağıdaki işlemleri yapmalısınız:

* Objeyi Save ile diskete kaydedin.
* Ardından objeyi sahneden silin.
* Objeyi tekrar yükleyim ama bunun için Load yerine Extemal fonksiyonunu kullanın ve directory ismini tam olarak gi rin. Artık sahneyi tekrar kaydettiğinizde obje, external olarak tanımlanmış olacak tır.

TurboSilver'ı diğer animasyon programlarından ayıran bir özelliği de brush wrapping'dir. Bu teknik yardımıyla sahne içerisinde istediğiniz herhangi bir objenin üzerine disketten yükleyebileceğiniz bir IFF brush sardırabilirsiniz. Dilerseniz resmi ışık kaynaklarından birinin üzerine sardırarak ışık kaynağının bir dia projektörü gibi çalışmasını da sağlayabilirsiniz. Brush wrapping özelliğinde sadece bir sınırlama mevcut: her bir cell'de maksi-

mum 8 farklı IFF brush kullanabilirsiniz. Fakat dilerseniz istediğiniz cell'lerde IFF brush 'lan değiştirerek 8 ayrı hareketli görüntü de yaratabilirsiniz. Bu şekilde çok değişik animasyonlar yapılabilir; benim aklıma ilk geleniyse çizgi film ve ray-tracing özelliklerini birleştirmek. Deluxe-Paint ya da başka bir çizim programında ufak bir çizgi film hazırlayabilir ve bunun her karesini ray-trace edeceğiniz animasyonda IFF brush olarak kullanabilirsiniz. Örneğin bir robot televizyonda çizgi-film seyrediyor, ya da ray-trace bir Amiga görüntüsü üzerinde ekranda çizgi-film kareleri gözüküyor.

Dilerseniz şimdi kısaca bu IFF wrap işlemini nasıl yapabileceğinizi anlatayım; aşağıdaki adımları sırasıyla takip ederseniz brush wrapping'de hiçbir sorun çıkacağını zannetmiyorum.

1. Brush'un sarılacağı objeyi ya ratın.
2. Edit menüsünden Add Axis yardımıyla sahne üzerinde bir ek sen yaratın.
3. Brush 'ı seçerek Attributes penceresinden IFF-brush gadget'ını klikleyin.
4. Brush'in boyutunu gerekli gördüğünüz kadar büyütün. Burada bir kuralı göz önünde bulundurmalısınız : IFF brush'ın alan büyüklüğü en az sarılacak objenin alan büyüklüğü toplamı kadar olmalı. IFF brush boyutları obje alanından küçük olursa objenin her tarafı komple kaplanamaz. Bu yüzden Brush mapping'i bir objeyi kap kağıdıyla kaplama gibi de düşünebilirsiniz.
5. Brush menüsünden Load yardımıyla disketten dilediğiniz IFF brush'ı yükleyin. IFF brush'larda herhangi bir sınırlama yok. Dilerseniz 2, dilerseniz de 4096 renk kullanabilirsiniz. Brush'ın lo-res'te olmasına ve Deluxe Paint'te resim olarak kaydedilmesine dikkat edin.
6. Eksenle objeyi Group fonksiyonu yardımıyla birbirine bağlayın. Fakat dik kat edin, ana obje burada eksen olmalı. Aynca eksenin pozisyonuna da dikkat edin; IFF brush eksenin sadece sağ üst ke siminde yer alacağından buna göre uygun bir yerleştirme yapmalısınız.
7. Obje grubunun seçilmiş olduğunu garantileyerek Cluster (<sağ Amiga>+<K>) fonksiyonunu çağırın.
8. Brush menüsünden uygun wrap şekillerini seçin. Bundan sonra diğer çalışmalarınıza devam edebilir ya da resmi ray-trace ettirebilirsiniz.

Demin de belirttiğim gibi brush wrapping tekniğiyle ve ışık kaynaklarıyla dia projektörü imajı da yaratabilirsiniz. Bunun için projektör görevini yapacak objenin ışık kaynağı (As Sun ya da As Lamp) olarak belirlenmiş olması lazım. Aynı ışık kaynaklarında olduğu gibi burada da IFF brush'ın yayılacağı yön ışık kaynağı objesinin şekliyle belirlenir. Şayet obje küre olursa IFF resmimiz, civardaki tüm objelerin üzerine düşer. Bu arada bir hatırlatmada bulunayım; bir obje dışında tüm obje tiplerini projektör olarak kullanabilirsiniz. Bu objenin adı Surface. İlk bölümlerde de belirttiğim gibi bu özel bir objedir ve hızdan kazanmak için bu objenin bazı özellikleri kaldırılmıştır. Bu özellikler arasında brush ve texture wrapping de var.

Gelelim **BRUSH** menüsündeki fonksiyonlara; bunların kullanımı gayet kolay, ilk fonksiyon olan Load, demin de belirttiğim gibi disketten dilediğimiz bir IFF

brush'ı yüklememizi sağlar. Brush menüsünde Loaded başlığı altında 8 kullanılmamış boş yer mevcuttur. Bunlardan herbiri bir brush buffer'ını temsil eder ve brush yükleyeceğiniz zaman ilk önce bunlardan birini seçmeniz gerekir. Bu seçimi yapmazsanız brush ilk buffer'a yüklenir ve bu arada burada daha önce brush varsa bile bu silinir. **Drop** fonksiyonu yardımıyla yüklenmiş bir IFF brush'ı hafızadan atarak yerine yenisini yükleyebilirsiniz. Tabii bunun için hafızadan atılacak brush'ı aynı Load'da olduğu gibi belirlemeniz gerekmektedir.

View yardımıyla yüklediğiniz bir IFF brush'a bakabilirsiniz. Bunun için dilediğiniz brush ismini buffer listesinden seçmeniz ve View fonksiyonunu çağırmanız yeter. Seçtiğiniz IFF brush siyah bir zemin üzerinde gösterilecektir. Tekrar çalışma ortamına dönmek için sadece sol mouse tuşuna basmanız yeterli olacak.

Şimdi gelelim brush menusunun en çekici alt-menüsü olan **Wrap'e.** Burada objenizin brush ile nasıl kaplanacağını belirleyebilir ve **Fiat**'ler yardımıyla brush'ı direkt objeye yapıştırabilirsiniz. Fakat **Wrap** brush'ı saracaktır. İkisi arasındaki fark şu : wrap ile brush obje yüzeyine göre bozulacaktır. Örneğin bir kürede dönüş hissini tam anlamıyla verebilmek için her iki ekseni de wrap etmeliyiz. Oysa bir kola kutusunda sadece bir ekseni wrap etmeli, diğerini de flat olarak bırakmalıyız. Nedeni de objenin silindirik oluşundandır. Dümdüz bir yüzey kaplayacağınız zaman her iki ekseni de flat olarak tanımlamalısınız. Tabii ki flat olarak wrap edilen bir objenin hesaplanma süresi wrap'e oranla daha kısa olur, zira flat'te bir de brush'ın bozulma şekli ya da perspektifi hesaba katılmıyor.

TurboSilver'ın diğer bir üstün yanı, normal üç boyutlu objelerin yanı sıra bir de **STENCIL** adı verilen özel bir obje stilini de desteklemesi. Bu aslında obje sayılmaz, normal bir çizim programıyla hazırlanmış iki renkli bir resimdir. Bu resim, sahneye yüzeysel iki boyutlu obje olarak eklenir. Dilerseniz bu stencil objeye IFF brush ya da texture de sarabilirsiniz. Aşağıda nasıl stencil obje yaratıp kullanabileceğinizi adım adım açıkladım. Bunun da kullanımı brush wrapping kadar kolay.

1. İlk önce herhangi bir çizim programıyla 2 renkli bir resim hazırlayıp bunu diskete IFF olarak kaydetmelisiniz.
2. TurboSilver'da celi editörde Add Stencil fonksiyonunu seçerek sahnede yeni bir stencil objesi yaratın ve <F1> ile bunu seçin.
3. Stencil'ler ilk yüklenildiklerinde zemine paralel olurlar. Stencil objemizi daha rahat görebilmek için Rotate (Tranformations penceresi) ile bu objeyi x ekseninde 90 derece döndürün.
4 .Stencil menüsünden Load'ı se çin ve hazırlayıp diskete kaydettiğiniz 2 renkli IFF dosyasının directory'sini ve is mini girin.
5. Artık bu obje üzerinde istediğiniz değişikliği (Attributes ya da Transformations ile) yapabilirsiniz. Stencil resmimiz hesaplama sırasında yüklenecek ve perspektif duruşuna uygun olarak resmimize ya da animasyona eklenecektir.

Aynı Brush'ta olduğu gibi maksimum 8 farklı stencil objesi kullanabilirsiniz. Bunların isimleri Stencil menüsündeki buffer listesinde yer almalı. Bunun için de Stencil dosyasını **Load** ile yüklemelisiniz. **Drop** da brush menüsünde olduğu gibi stencil'in olduğu buffer'ı boşaltmamızı sağlıyor. Böylelikle başka bir stencil yükleyebilirsiniz. Stencil resmi görebilmek için dilediğiniz stencil buffer'ını seçerek **View** fonksiyonunu çağırmanız yeterli.

Brush wrap ve Stencil dışında TurboSilver'ın bir diğer önemli özelliği de texture kullanabilmesi. Texture, yüzeyi kaplamaya yarayan başka bir özellik fakat bu brush wrapping gibi değil. Texture ile objenin tümünü, tanımlanan pattern (=texture) ile doldurabilirsiniz. Bu, bir anlamda doku yaratmak sayılabilir. Zaten texture'ün de kelime anlamı dokudur. Şu an Türkiye'deki tüm TurboSilver disketleri aynı kaynaktan geldiklerinden dolayı içlerinde sadece 2 texture dosyası var. Diğer dosyaların niye silindiğini kimse bilmiyor. Texture'lerin de kullanılışı aynı Stencil ve brush gibi. Bu yüzden kullanılışına ekstra değinmeyeceğim, zira yerim az ve bu bölümde programı bitirmem ge-

rekli. Hemen menüdeki farklı fonksiyonlara geçelim. **Info,** texture'ün parametre penceresindeki her bir parametrenin anlamını verir. Bunun için daha önceden bir texture yüklemiş ve seçmiş olmanız gerekmekte. **Parameters** ile texture'ün çeşitli parametreleriyle oynayabilirsiniz. Bu şekilde texture renklerini ya da parça boyutlarını değiştirebilirsiniz. Texture'ün parametrelerini daha iyi anlayabilmeniz için diskette yer alan **Bricks** texture'ünün parametrelerini komple açıkladım. Bricks texture'ü ile yüzeyde birbirine değmeyen dörtgen parçalar yaratabilirsiniz. Diskette yer alan diğer texture **Checks** ise kareli yüzey görüntüsü yaratır. Aşağıdaki listede parametre numarasını ve bu parametrenin tam anlamını bulabilirsiniz :

#1- parçalar arası boşluğun renginin kırmızı oranı.
#2- parçalar arası boşluğun renginin yeşil oranı.
#3- parçalar arası boşluğun renginin mavi oranı.
Bricks texture'ündeki diğer rengi (dörtgenlerin rengini) Attributes'de colour yardımıyla ayarlayabilirsiniz.
#4- Soldan sağa x büyüklüğü.
#5- Y ekseninde derinlik boyutu.
#6- Yukandan aşağıya z büyüklüğü.
#7- Boş alanların genişliği.
#8- z'ye göre x'in ofset miktarı.
#9- y'ye göre x'in ofset miktarı.
#10 - z'ye göre y'nin ofset miktarı.
#11 - Merkeze göre x ofseti.
#12 - Merkeze göre y ofseti.
#13 - Merkeze göre z ofseti.

Bricks texture'ü için ideal değerler aşağıda. Tabii sizin bu değerleri değiştirerek denemenizde fayda var. Değişik sonuçlar elde edebilirsiniz. Aşağıdaki değerler renk parametrelerini kapsamıyor (4. parametre ve sonrası). Renk olarak dilediğiniz rengi ayarlayabilirsiniz.

r, g, b, 10,4, 3, .5, 0, 0, 0, 0, 0, 0

Geçelim bir sonraki menümüz olan **PICK'e.** Burada genel seçim modunu belirleyebilirsiniz. İşte buradaki opsiyonlar: **Group** (<sağ Amiga>+<1>), **Object** (<sağ Amiga>+<2>), **Point** (<sağ Amiga>+<3>), **Edge** (<sağ Amiga>+<4>), ve **Face** (<sağ Amiga>+<5>). Bunun dışında menüde yer alan üç fonksiyon daha var. Bunlar da şöyle: **Add Select** (<F1>) ile istediğimiz objeyi seçebiliriz. **Rem Pick** <F2> ile markalanmış objeyi, **Rem Select** <F3> ile de seçilmiş objeyi bırakabiliriz.

Bundan sonraki menümüz **View.** Burada çeşitli görüntü parametrelerini belirleyebiliriz. İlk üç fonksiyon olan **Top View (<F8>), Front View (<F9>)** ve **Right View** (<F10>) ile sahneye üç farklı bakış noktasından bakabiliriz. **Set Zone** (<sağ Amiga>+<I>) ile hesaplanacak dörtgen boyutunu belirleyebiliriz. Bu şekilde sahnenin gereksiz yerlerini hesaplamadan geçerek zamandan tasarruf edebiliriz. Deneme ray-trace'lerinde bu fonksiyon bir hayli işe yaramakta. Her seferinde komple resmin hesaplanmasını beklemeye gerek kalmıyor. **Wireframe** ile sahnemizin durumunu kameradan bakış şekliyle tel grafiği olarak görebiliriz. **Zoom in** (<sağ Amiga>+<I>) ve **Zoom Out** (<sağ Amiga>+<0>) ile sahnenin bir kısmına daha yakından bakarak detaylı bir çalışma yapabiliriz. **Coords on,** koordinat göstergecini açacaktır. Fakat buna pek ihtiyacınız olacağını zannetmem. Ayrıca ekran update hızını da etkilediğinden pek işe yaradığı söylenemez. Aksine çalışma hızımızı düşürür. **Set depth** ile en fazla ne kadar derinlikteki (y ekseninde) objelerin hesaba dahil edileceğini belirleyebilirsiniz. Bu şekilde görülemeyecek kadar uzaktaki objelerin hesaplarıyla uğraşmazsınız, bu da artı bir zaman demektir. **Reset** ile de bu menüde yaptığınız tüm ayarlamaları normal konumlarına geri getirebilirsiniz.

Evet, TurboSilver'ın Celi editörü bu kadar. Şimdi de ana ekran olan animasyon editörünü de kısaca bir tanıtmayı uygun görüyorum.

Bu ekran, programın ilk açılışında karşınıza çıkan ekrandır. Buradan animasyonun genelini etkileyen bilgileri değiştirebilirsiniz. İlk menü, bize disketteki boş yer ve hafıza durumunu gösteren fonksiyonları sunmakta. Hemen ikinci menüye geçiyoruz; burada çeşitli disk işlemlerini yapabiliriz. Bu menünün ismi **FİLE. New** (<sağ Amiga>+<N>) ile yeni bir animasyon dosyası açabilir, **Öpen** (<sağ Amiga>+<0>) ile de eski bir animasyon dosyasını yükler ve üzerinde çalışma yapabiliriz. **Save** (<sağ Amiga>+<S>) üzerinde çalıştığımız animasyon dosyasını diskete kaydeder. **Close** animasyon dosyasını komple kapatır, bu şekilde kapatılan bir dosyayı daha sonra yükleyip üzerinde değişiklik yapamazsınız. **Quit** (<sağ Amiga>+<Q>) programdan çıkmamızı, **CleanUp** (<sağ Amiga>+<G>) ise hafızadaki bilgileri (animasyon dosyası, objeler vs.) komple silmemizi sağlar.

Üçüncü menümüz olan **Modes** ile ekran çözünürlüğünü ve grafik modunu belirleyebiliriz. Dördüncü menü olan **EDIT** yardımıyla animasyonun kareleri üzerinde genel değişiklikler yapabiliriz. AH (<sağ Amiga>+<A>) ile tüm animasyon karelerinin seçilmesini sağlarız. **Copy** (<sağ Amiga>+<C>) seçilen tüm kareleri kopya buffer'ına kopyalar. **Cut** (<sağ Amiga>+<X>), kareleri kopya buffer'ına kopyaladıktan sonra orjinallerini siler. Bu şekilde belli kare dizilerini bir yerden kesip diğer bir yere yapıştırabilirsiniz. **Delete** (<sağ Amiga>+<D>) ile seçilen kareleri silebilir, **Paste** (sağ Amiga>+<P>) ile de kopya buffer'ındaki tüm kareleri bulunduğunuz kareden sonrasına kopyalayabilirsiniz.

DISPLAY menüsü bizim en çok kullanacağımız birkaç fonksiyonu içermekte. Buradaki ilk fonksiyon olan **Show,** hesaplanmış olan resmi gösterir. Eğer sahne yaratmış ve bunu hesaplattırmak istiyorsanız **Generate** fonksiyonunu kullanmalısınız. **Set Zone** ile tüm animasyonda hesaplanacak görüntü kesimini belirleyebilir, **Reset Zone** ile de bu görüntü kesiminin tekrar ekran boyunda olmasını sağlayabiliriz.

Options altmenüsü, hesaplama sırasında kullanılan bazı genel fonksiyonları içerir. Örneğin **Wireframe, Solid Model** ve **Full Trace** hesaplamanın nasıl yapılacağını belirlemenizi sağlar. İlki tel grafiği görüntüsü üretir, hesaplama süreci çok kısadır. İsmi geçen ikinci fonksiyon tel grafiğinin bir adım sonrasıdır, yüzeyleri renkle doldurur (filled vector). Son mod, hesap süresi en çok olan moddur. Bu şekilde resimlerinizin komple ray-trace edilmesi sağlanır.

TurboSilver'ın tüm menüleri ve fonksiyonları bu kadar. Açıklamak istediğim bir de konfigürasyon dosyası var. Bu dosya TurboSilver'ın bazı global parametrelerini belirler. Bu dosya ASCII text dosyası olduğundan yaratmanız ya da değiştirmeniz çok kolaydır. İşte konfigürasyon dosyasının komutları:

*BGRD <rgb> : Zemin rengini tanımlamak içindir. Diğer tüm renk parametrelerinde olduğu gibi burada da renk heksadesimal olarak girilir. Örnek : f80. fca. 42f.
*FGRD <rgb>: Seçilmemiş **objeler** için çizim rengi.
*SLCT <rgb>: Seçilen obje ve obje gruplarının rengi.
*PNTS<rgb>: Nokta rengi.
*PRNT <rgb>: Gruplamada objeler arası birleşimi gösteren çizgi rengi.
*SPNT <rgb>: Seçilen noktaların rengi.
*PICK <rgb>: Aktif obje rengi.
*ACTV <rgb>: Pozisyon değiştirme modu rengi.
*PPNT <rgb>: Aktif nokta rengi.
*MODE <n>: Grafik modunu belirler. Alabileceği değerler şöyle:
HAM= 0, Lo-res= 1 ve Hi-res=2.
*LACE <z>: T kullanıldığında interlace ekran açar, F ile normal ekran kullanılır.
*OVER <z>: Overscan modunu açar (T) ya da kapatır (F).
*WARN <z>: T seçerseniz çeşitli dosya yükleme ya da kapama işlerinde 'emin misiniz' diye sorularak onaylamanız istenir. F bu modu kapatır.
*MULT <n>: Multi seçim modunda en fazla seçilebilecek birim adedi.
*SCRN <n>: Ekran refresh hızı (2-8). 8 en hızlı update değeridir.
*SETF: Bu komut yardımıyla fonksiyon tuşlarına menü fonksiyonları tanımlayabilirsiniz. İlk gireceğiniz parametre fonksiyon tuşu numarasıdır. Bu numara 11 ile 20 arasındaysa, bu fonksiyon tuşuna <ESC> ile beraber basmanız gerektiğini belirler. İkinci parametre menü numarasıdır. Bundan sonraki parametreler menünün alt-fonksiyonlu olup olmamasına göre değişir. Eğer alt menü yoksa menü numarasından sonra sadece fonksiyon sıra numarası gelir. Alt-menü varsa bir parametre daha kullanılmalıdır. Bu son parametre fonksiyonumuzun alt-menü içindeki parametre numarasını gösterir. Bütün bu parametreler arasında birer boşluk koymayı unutmayın, yoksa TurboSilver konfigürasyon dosyasını okuyamaz.

Evet, TurboSilver programı da burada bitti. İlerde başka bir programla, tekrar bu köşede görüşmek üzere hoşçakalın.

AMOS THE CREATOR

BURAK ÖZDEMİR

Merhaba arkadaşlar. Bu aydan itibaren AMOS yazımız biraz daha değişik olacak. Artık komutları tek tek açıklamak yerine örnek programlar vererek bu komutların kullanılışlarını ve değişik programlama tekniklerini göreceğiz.

Bu ay sizlere basit bir **'Neural Networks'** programı veriyorum. 'Neural Networks' kelimelerinin Türkçe karşılığı, **'Sinir ağları'.** Bu programlama tekniğinin temelini sinir sistemimizi oluşturan hücrelerin davranışını taklit etmek oluşturur. Bunun için bir sürü yöntem vardır. Bu ay sizlere bu yöntemlerin en eski ve en basit olanlarından biri olan Hopfield network yöntemini kullanan bir program veriyorum. Programda kullandığım katsayıların formüllerini T numaralı kutuda bulabilirsiniz. Eğer bu konuda daha derin bilgi sahibi olmak isterseniz, bunu mektuplarınızla bize bildirin. Eğer konu ilgi görürse daha derinlemesine anlatabilirim.

Şimdi gelelim bu ayki programa. Bu program bir çeşit şekil tanıma programıdır. Programın aslını hızlı çalışması için C dilinde yazdığımdan, pek süslemeye vaktim olmadı. Gelecek ay, AMOS'un grafik komutlarını kullanarak bu program için iyi bir 'User Interface' hazırlayacağım. Programa ilk olarak tanımasını istediğiniz şekilleri veriyorsunuz. Bunlar 8X8'lik kareler şeklindedir. Şekilleri bilgisayara satır satır giriyorsunuz. Ayrıntılı bilgiyi 2 numaralı kutuda bulabilirsiniz. Şekilleri girdikten sonra katsayıları belirliyorsunuz. Daha sonra bu şekillerden herhangi birini bilinmeyen olarak yüklüyorsunuz. Bu şekli 11 numaralı seçenekle gelişigüzel bir şekilde bozuyorsunuz. Bundan sonra program elde ettiğiniz yeni şeklin diğerlerinden en çok hangisine benzediğini adım adım buluyor. Benim elde etttiğim sonuçlara göre program %22'ye varan değişikliklerde bile iyi sonuç veriyor. Bu programın bir dezavantajı, belirli örnekler verildiğinde sonucun doğru yakalanamaması. Fakat yine de program bir çok uygulama için uygun. Benim kendi kullandığım şekilleri 3 numaralı kutuda bulabilirsiniz.

Bu ay sadece programın listesini veriyorum. Daha detaylı açıklamasını gelecek ay vereceğim. Şimdilik hoşçakalın. Bu arada ufak bir uyarı: Program daha evvel yazdıklarıma göre epey uzun ve karışık o yüzden yazarkan dikkat edin. Ufak bir işaret hatası yanlış çalışmasına sebep olabilir.....

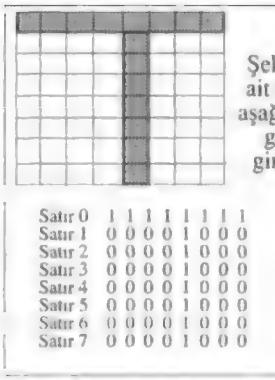
```
Rem**********************************
Rem Burak OZDEMIR 20 October 1991 *
Rem Name:Hopfield network          *
Rem Version: 1                     *
Rem**********************************
Set Buffer 30 INITSCRN Rem
CLMNS=8
RWS=8
N_NODES=CLMNS*RWS
N_SMPLRS=3
UNKNOWN=N_SMPLRS
RESULT=N_SMPLRS+1
MXT=20 Rem Rem
Dim SMPLR(N_SMPLRS+2,N_NODES)
Dim W_MATRIX(N_NODES,N_NODES)
Rem
Global SMPLR(),W_MATRIX()
Global CLMNS, RWS, N_NODES, N_SMPLRS, UNKNOWN, RESULT, MXT Rem Do Cls
Print "Options: "
Print "( 1)   Örnekleri gir"
Print "( 2)   Örnekleri kayit et"
Print "( 3)   Örnekleri yükle"
Print "( 4)    Örnekleri yaz"
Print: Print "( 5)   Katsayilari hesapla"
Print "( 6)   katsayilari yaz"
Print: Print"( 7)   Bilinmeyen sekli gir"
Print "( 8)   Bilinmeyen sekli yükle"
Print  "( 9)   Bilinmeyen sekli kayit et"
Print  "(10)   Bilinmeyen sekli göster"
Print: Print "(11)   Sekile gurultu ekle"
Print: Print "(12)   Hesaplamaya basla"
Print: Print"( 0)   Programdan cik"
Rem
Input OPTION
If OPTION=0 Then Exit
```

$$w_{ij} = \begin{cases} 0 & i=j \\ \sum_{s=0}^{m-1} x_i^s x_j^s & \end{cases}$$

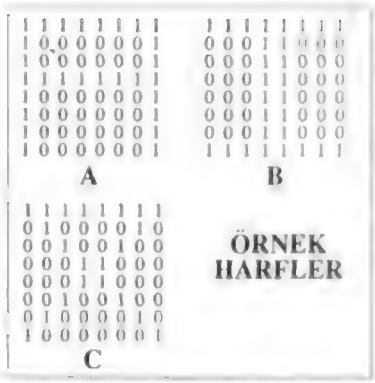
$$u_j(t+1) = f\left[\sum_{i=0}^{N-1} t_{ij}\, m_i(t)\right]$$

$$f(x) = \begin{cases} -1 & x < 0 \\ +1 & x > 0 \end{cases}$$

KUTU 1



KUTU 2



KUTU 3

```
If(OPTIONX) and OPTION<13)
On OPTION Proc GT_SMPLRS, SV_SMPLRS,LD_SMPLRS, PRT__SMPLRS, SET_WEIGHTS, PRTJWEIGHTS, INP_UNKNOWN, LD_UNKNOWN, SV_UNKNOWN, SHW UNKNOWN, AD NOISE, ITERATE
Else
ILLEGAL
Endlf
Loop
Rem
Procedure AD_NOISE
Cls
Print: Print "Hata yüzdesini ver "
Input P
ForI=0ToNJMODES-l
T=Rnd(100)
If (T<P)
SMPLR(UNKNOWN,I)=-SMPLR (UNKNOWN,I)
Print "Altered bit ",I
Endlf
Nextl
Wait Key
End Proc
Rem
Procedure INP UNKNOWN
Cls
Print "Bilinmeyen sekli gir "
INP SAMPLE[UNKNOWN]
SHW_SMPLR[UNKNOWN]
End Proc
Rem
Rem
Procedure SV_SMPLRS
Cls
Print "Örnek numarasini ver
Input N
N=N-l
Print "isim ?
Input NAMES
OpenOut 1,NAMES
For I=0 To N_NODES-l
Print #1,SMPLR(N,I)
Next I
Close 1
End Proc
Rem
Procedure LD SMPLRS
Cls
Print "Örnek numarasi
Input N
N=N-l
Print "İsim ?
Input NAMES
Öpenin 1,NAMES
For I=0 To N_NODES-l
Input #1,SMPLR(N,I)
Next I
Close 1
End Proc
Rem
Procedure LD_UNKNOWN
Cls
Print "isim ?
Input NAMES
Öpenin 1,NAMES
ForI*ÖToN_NODES-l
Inpuf#LSMPLR(UNKNOWN,I)
Next f
Close 1
End Proc
Rem
Procedure SV_UNKNOWN
Cls
Print "isim ?
Input NAMES
Öpen Out 1 ,NAME$
ForI=0ToN NODES-l
Print #1,SMPLR(N,I)
Next I
Close 1
End Proc
Rem
Procedure GT_SMPLRS
Cls
Print Omek numarasi Max ",N SMPLRS
Input S
If ((S>0) and(S<=N_SMPLRS))
INP_SAMPLE[S-1]
Else
ILLEGAL
Endlf
End Proc
Rem
Procedure INP SAMPLE[S]
Cls
Print "Örnek verilerini gir "
For R=0 To RWS-l
Print "Satir ";R;
Input TEMPS
For C=0 To CLMNS-l
If Mid$(TEMP$,C+1,1 )=" I"
SMPLR(S,R*CLMNS+C)=I
Else
SMPLR(S,R*CLMNS+C)=-1
Endlf
NextC
Next R
Wait Key
End Proc
Rem
Procedure PRT_SMPLRS
Cls
Print "Örnek numarasini ver Max ",N SMPLRS
Input S
If((S>0) and(S<=N_SMPLRS))
SHW_SMPLR[S-1J
Else
ILLEGAL
Endlf
End Proc
Rem
Procedure SHW SMPLR[S]
Cls
Print "Omek ",S+1
For R=0 To RWS-l
Print "Row ";R;
For C=0 To CLMNS-l
If SMPLR(S,R*CLMNS+C)=1
TEMP$="*"
Else
TEMP$=" "
End t
Prim TEMPS;
Next C
Print
NextR
Wait Key
End Proc
Rem
Procedure SHW_UNKNOWN
SHW_SMPLR[UNKNOWN]
End Proc
Rem
Procedure SET WEIGHTS
Cls
COUNT=0
Print "Katsayilar hesaplaniyor"
For I=0 To N_NODES-I
For J=0 To N_NODES-l
W_MATRIX(I,J)=0
If(I<>J)
For S=0 To N_SMPLRS-1
W_MATRIX(I,J)= W_MATRIX(U) + (SMPLR(S,I) * SMPLR(S,J))
Next S
End lf
Inc COUNT
Next J
Next I
Print "Katsayi adedi ",COUNT
Wait Key
End Proc
Rem
Procedure PRT_WEIGHTS
Cls
Print "Katsayi matrisi"
For I=0 To N NODES-l
Print
For J=0 To N NODES-l
Print W_MATRIX(I,J)
Next J
Next I
Wait Key
End Proc
Rem
Procedure ITERATE
Cls
ITERATIONS=0
Print" Hesaplaniyor"
Repeat
Print
SHW_SMPLR[UNKNOWN]
For N=0 To N_NODES-l
SIGMA[N]
TEMP=Param
NLFUNC[TEMP]
SMPLR(RESULT.N)=Param
Next N
Inc ITERATIONS
COMPARE
TEMP=Param
If(TEMPoN_NODES)
SWP_RESULT
Endlf
Until(ITERATIONS>MXT) or (TEMP = N_NODES)
Print "Islem tamam! Iterasyon say isi ".ITERATIONS
Wait Key
End Proc
Procedure SIGMA[N]
SUM=0
ForI=0ToN NODES-l
SUM=SUM+ (W_MATRIX (N.I) * SMPLR (UNKNOWN.I))
Nextl
End ProcfSUMj
Rem
Procedure NLFUNC[IN]
If IN>=0
Q=l
Else
Q=-l
Endlf
End Proc[Q]
Procedure SWP_RESULT
For I=0 To N_NODES-l
SMPLR(UNKNOWN,I) = SMPLR (RESULT.I)
Next I
End Proc
Procedure COMPARE
TEST=0
For I=0 To N NODES-l
If(SMPLR (UNKNOWN,I) = SMPLR (RESULT.I))
Inc TEST
Endlf
Next I
End Proc[TEST]
Procedure ILLEGAL
Cls
Print "Hatali giriş, tekrar deneyin"
End Proc
Rem
Procedure IN1TSCRN
Screen Close 0
Screen Öpen 0,640,200,2,Hires
Cls
Flash Off
End Proc
```

VIZILTI

Sinan EREL

Bir ay daha rüzgar gibi geldi, geçti. Ve ben yine biraz kitap okuyup, film seyrettim. Bu ay tam üç kitabımız var. Bu kitapların ilk iki tanesi ALTIN KİTAPLAR YAYINEVİ'ne ait. Bunlardan ilki Son Haber. Eğer içinde Agatha Christie'-nin de bulunduğu sekiz tane tanınmış yazarı bir araya getirip, polisiye bir roman yazdırırsanız, ne olur? Ne olacak, tabii ki ortaya 'Son Haber' gibi üstün bir yapıt çıkar. Romanın sekiz yazarı da, kitapta bir iki bölüme sahip. Her yazarın lezzetini ayrı, ayrı duyumsayabiliyorsunuz. Üstelik her yazar kendine ait bölümlerde boş durmamışlar. Böylece temposuz ve olaysız bölüm kalmamış. Yani kitaba başladıktan sonra ara verme şansınız yok. Ona göre dikkatli olun. Sözün kısası sakın kaçırmayın.

İkinci kitabımızsa Belkıs Çorakçı Dişbudak tarafından yazılan Tane Tane Simültane'. Bir çevirmen tarafından (genellikle bir konferans veya resmi görüşmelerde) anında yapılan tercümeye simültane denir. Bu kitapta ise günümüzdeki simültane çevirmenlerin yaşadığı (fıkralara konu olabilecek ilginçlikteki) birbirinden enteresan olayların çok güzel bir derlemesi. Kitap Sinan Gürdağcık tarafından resimlenmiş. Bu kitabı okuduktan sonra; insanların (özellikle simültane çevirmenlerin), karşılaştıkları olaylar karşısındaki tepkilerinin, ne kadar komik olaylara sebep olduğu hakkında bir sürü ilginç fikre sahip olacaksınız. Eğer kalabalık ortamlarda kitap okurken kahkahalarınızı frenleyebileceğinize inanıyorsanız kaçırmayın.

Size bir de kitap haberim var. ALTIN KİTAPLAR YAYINEVİ, 92 Ocağında Asimov'un robot hikayelerinden oluşan 'I Robot - Ben Robot' adlı kitabını yayınlayacak.

Bu ayki, üçüncü kitabımız REMZİ KİTABEVİ'nin yayınladığı Danilo Kiş adlı yazarın ilk kez Türkçeye çevrilen ÖLÜLER ANSİKLOPEDİSİ' adlı kitabı. Kitap dokuz hikayeden oluşuyor. Yugoslavya doğumlu olan KİŞ'in hikayeleri oldukça mistik bir

havaya sahip. Özellikle kitaba adını veren ikinci hikaye, kelimenin tam manasıyla muhteşem, iç ürperten gerçeklere ılık bir

iyimserlikle yapılan üstün bir yaklaşım. Sizi hayrete düşürecek yaklaşımlara hazırsanız, sakın kaçırmayın.

Bu ay bir de orijinal romanımız var, GREG BEAR'ın yazdığı EON. Arrow Books firması tarafından basılan kitap tam 504 sayfa. Konusu oldukça ilginç. Dünya-

nın yörüngesine 240 mil uzunluğunda bir göktaşı girer. Kısa bir süre sonra dünyadan gönderilen bir araştırma grubu göktaşına iner. Yüzeyde yapılan kısa bir incelemeden sonra, bulunan bir girişten, göktaşının içine inerler. Burada onları daha büyük bir sürpriz beklemektedir, içeride bir koridor boyunca sağlı sollu, her biri 50 mil uzunluğunda odalar vardır. Son odada bir kütüphane buldukları zaman, herşey bir çıkmaza girer. Bu kütüphanede insanların geçmişi, şu anda yaşanılan zaman ve gelecek zaman bütün detaylarıyla kayıtlı olarak bulunmaktadır. Arşivlere göre bir iki hafta sonra dünyanın sonu gelecektir. Bu arada odalar bitmesine rağmen koridor kesintisiz olarak sürmekte. Göktaşının uzunluğu sadece 240 mil olmasına rağmen koridorda 500 mil katetmişler ve henüz sonuna ulaşamamışlardır. Evet, size romanın kısaca bahsettiğim hikayesini beğendiğinizi umarım. Şimdi ya ingilizce öğreneceksiniz, ya biliyorsunuz ya da bir yayınevinin bu romanı Türkçe olarak basmasını bekleyeceksiniz. Ne diyebilirim ki kolay gelsin.

Shapiro Glickenhaus Entertainment firmasının son filmi, FRANKENHOOKER. Bu film için Bili Murray'ın deyimi şöyle 'bu sene sadece bir film izleyecekseniz, bu FRANKENHOOKER olmalı'.

Bu yılın korku filmlerinden biri de METAMORPHOSIS: THE ALIEN FACTOR. GLENN TAKAKJIAN tarafından yazılıp yönetilen filmi INTERCONTINENTAL RELEASING CORPORATION firması çıkartıyor.

Gelecek ay tekrar görüşmek üzere, bol kitap ve filmli günler dilerim.

SEMİH

"Maradona, Gullit ve Van Basten it aynı takımda oynamayı çok isterdim....."

Ardında beş yıllık Galatasaray geçmişi iki yılda Fenerbahçe var. İlk başlarda ne kadar zorlansa da bugün 40 yıllık Fenerbahçeli Semih'le beraberiz.

Futbol geçmişi bir hayli eskiye dayansa da, Semih oldukça genç ve çocukluk aşkıyla yaptığı evlilikten çok mutlu. Arasıra magazi basınında asılsız haberler çıksa da onların birlikteliğini hiç etkilemiyor. Dileriz hiç etkilemesin de.

Fenerbahçe'nin hızlı defans oyuncusunu tanımak ve sizlere tanıtmak istedik.

- Sizce Semih nasıl biri?

- Semih hayatı ve yaşamayı seven, duygusal, hayattan güzel şeyler bekleyen, herkese çok iyi davranan ve aynı davranışları karşısındaki insandan da görmek isteyen biri. Sanırım bunlar balık burcumun olumlu özellikleri... Beklemeyi ve bekletilmeyi ise hiç sevmem.

- En büyük keyfiniz nedir?

- En büyük keyfim, antrenmandan eve dönüp, bilgisayarımın başına oturup oyun oynamak. Bu keyiflerimin içine video izlemek ve müzik dinlemek de girebilir.

-Son günlerde sizi en çok rahatsız eden olay nedir?

- En büyük rahatsızlığım, Fenerbahçe olarak lider olamayacağımızı hissetmem. Beşiktaş maçıyla gelen beraberlik, verilen saçmasapan gol ve Sarıyer mağlubiyeti. Hepsi ardarda geldi, galibiyetlerle tekrar moral kazanmaya başladık. Son günlerde bu olaylar beni bir hayli etkiledi.

- İleriye yönelik nasıl bir yaşam hedefliyorsunuz?

- Futboldan kazandıklarımı Bursa'da birkaç ay içinde faaliyete geçecek olan tekstil üzerine bir fabrikaya yatırdım. İleriye yönelik mesleğimin tekstil olacağını söyleyebilirim.

- Siz Türkiye'de birçok insan için hayal olan bir yerdesiniz. Hayalinizde olmak istediğiniz başka yerler var mı?

- Bir defans oyuncusu olarak gelebileceğim en güzel yere geldim. Başka bir meslek dalında başarıyı ve maddiyatı sonsuzluk olarak düşünebiliyorum. Ama futbolda kendimi Türkiye'ye kanıtladım. Bundan daha ilerisini düşünemiyorum.

- Futbol özel yaşamınızı nasıl etkiliyor?

- Tanınmak ve sevilmek çok güzel bir duygu...

- Ama özelimiz oldukça az, yanımdaki bayan arkadaşlarımın basın tarafından yanlış yorumlanması beni ve eşimi oldukça üzüyor.

- Futbolda sizi kim keşfetti?

- Bursasporda seçmelere girdiğimde, o zamanlarda Bursaspor genç takımının hocası, şu andaki alt yapı sorumlusu Hasan Bora ile Özmetin Erkut'un beni keşfettiğini söyleyebilirim.

- Sizce Türkiye'nin iki star futbolcusu kimdir?

- Rıdvan ve Tanju...

İkisi de gerçekten en kapasiteli ve oyunun kaderini belirleyecek futbolcular.

- Hangi yabancı futbolcuyla aynı sahayı paylaşmak isterdiniz?

- Maradona, Gullit ve Van Basten'le aynı takımda oynamayı çok isterdim.

- Üç büyükler arasındaki transfere nasıl bakıyorsunuz?

- Uç büyüklerin futbolcu alışverişleri piyasayı arttırdığı gibi futbolcularda olumlu yönde etkiliyor. Kimse klubünden ayrılmayı istemez ama, futbol fazla uzun ömürlü bir meslek olmadığı için, kendimizi garantiye almak zorundayız. Sonuçta amacımız para kazanmak olduğundan işin reklam tarafı da avantajımız oluyor.

- Olumlu ya da olumsuz tezahürat oyununuzu nasıl yönlendiriyor?

- Olumlu tezahürat gücümüze güç katıyor diyebilirim. Bizim seyircimizin desteği hiç bir şeye değişilmez, onları ne kar ne yağmur etkiler. Bizleri hiç yalnız bırakmazlar.

Olumsuz tezahürat ise sadece bizi değil tüm futbolcu arkadaşlarımızı moralman çok kötü etkiliyor.

- "Amiga Dünyası" okuyucusu olarak dergimizi nasıl buluyorsunuz?

- Ben dergiyle geçen yıl Amiga 500 aldıktan sonra ilgilenmeye başladım. Tüm oyunların açıklamalarını bu dergiden takip ediyorum, elimin altında böyle bir derginin olması büyük şans.

- Amiga'yı hangi amaçla kullanıyorsunuz?

- Amiga'mı sadece oyun amaçlı kullanıyorum.

- Amiga 'da Kick-Off oynuyor musunuz?

- Ben de her futbolcu gibi oynuyorum ama o kadar süper değilim. Prince of Persia ondan daha meraklı olduğum bir oyundu, bitirmem sekiz ayımı aldı. Sanırım Türkiye'deki ilk bitirenlerden biriyim.

- Amiga'nızdan istediğiniz randımanı alabiliyor musunuz?

Bence oyun konusunda yeterli. Bende oyun amaçlı kullandığım için bana yetiyor.

-Türkiye'de orijinal program satılmaya başlama yani kopyalar ortadan kalksa ne düşünürsünüz?

- Sanırım o zaman daha az oyun alırım, hatta bana göre bütün Amiga sevenleri olumsuz yönde etkiler.

METİN:

"En büyük düşüm, gerçekleşti.."

Bu ay spor dünyasında olduğu kadar, genç kızlar arasında da çok sözü edilen "sarı Fırtına"yı konuk ediyoruz sayfalarımıza.

Metin'e yıllar sonra karşı karşıyayız...

Birden aklıma İzmit'e bağlı Ereğli köyü geliyor. Sapsarı saçlarıyla arka bahçede herkesin denize girdiği saatlerde babasıyla top koşturan, arkadaş canlısı, bulunduğu toplumda hemen ön plana çıkmayı başaran Metin...

Beşiktaş'ın yıldız forvet oyuncusu, babasının gurur kaynağı Metinle bu kez değişik bir sohbet ettik. Bakalım beğenecek misiniz?

- Sana göre Metin nasıl biri?

- Metin kafasını pek fazla birşeye takmayan, unutkan, hoşgörülü ve neşeli olmaya çalışan biri...

- Çevreye yansıyan neşeli imajınla, kendi kişiliğin arasında çelişki varmı?

- Neşeli olmak içten gelen bir duygu. Kişiliğim neşeli olmaya oldukça yatkın. Ama mutlaka çelişki oluyor, takım içinde yada özel yaşamımdaki sorunları yansıtmamaya çalışıyorum. Sonuçta her insanda olduğu gibi bende de çelişkiler oluyor.

- Çağdaş mizah anlayışını nasıl buluyorsun?

- Bence mizah anlayışına sınır koymak mizahı köreltmekten öteye gidemez. Ve çağdaş mizah bence çok olumlu.

- Seni en çok kim güldürür?

- Beni Şener Şen çok güldürür.

- En büyük keyfin nedir?

- En büyük keyfim, idmanlardan eve dönüp en çok zaman ayırdığım evimde oturmayı çok seviyorum". Müzik dinliyorum, film izliyorum.

- Son günlerde seni en çok rahatsız eden olay nedir?

- Son günlerdeki en büyük keyifsizliğim sakatlığım. İnan insan başka birşey düşünemiyor. Bir futbolcunun futbol oynamadığı zaman, hayattan tad alabileceğini düşünemiyorum. İstediğim tek şey bir an önce iyileşip sahalara dönmek. (Bu yazıyı yazdığımız sırada Metin, Galatasaray maçıyla tekrar sahalara döndü. Dileriz bu sakatlığı son olur.)

- İleriye yönelik nasıl bir yaşam hedefliyorsun?

- Şu an için belirlediğim bir hedefim yok. Ama kesin ticaretle uğraşmayı düşünmüyorum, ayrıca kendimi tanıdığım kadarıyla böyle bir kabiliyetim olduğunu da sanmıyorum. Yine futbolun içinde kalmak isterdim, teknik direktörlük veya şu an Türkiye'de tam oturmamış olan kapsamlı bir menejerlik olabilir.

- Yılın en yakışıklı futbolcusu seçilmek nasıl bir duygu?

- Futbolcuların en yakışıklısı olduğuma kesin inanmıyorum. Oldukça yakışıklı arkadaşlarımız var. Semih olsun, Ali olsun... Beni seçenler sanıyorum bir bütün olarak düşünüyorlar. Oyunculuğum, sevdikleri bir klubün oyuncusu olmam, bunun gibi sebepler. Böyle yarışmalarında bence hiç espirisi yok.

- Bir kadında güzelliğin dışında ilgini çeken özellikler nelerdir?

Güzellik ve yine güzellik...

İlk etkileşim fiziksel olduğu için güzellik çok önemli. Onun dışında ilgimi çeken özellikler içtenliği, doğallığı ve sıcacık olması.

- "Çapkınlık" dendiğinde neden hemen akla futbolcular geliyor?

- Çapkınlık kamuoyunda sanatçılar ve futbolcular olarak iki kesime ayrılıyor. Futbolcular genç ve enerjik insanlar, karşı cinsle sağlıklı ilişki kurmalarından daha doğal ne olabilir ki?

- Bayan hayranların oldukça fazla onlarla aran nasıl?

- Bayan hayranlarımla aram sadece hayranlık aşamasındadır. Onların bize yaklaşımı sohbet etmek, imza almak içindir; biz de bunlardan çok zevk alıyoruz.

Bayan arkadaşlarımı sorarsanız, onlarla aram gayet iyi. O konuda hiç problem yok, karşı cinsle olan ilişkimde oldukça şanslıyım.

- Futbolu ikinci meslek olarak düşündüğünde ilk sırayı ne alırdı?

- Hiçbir zaman ikinci meslek düşünmedim. Düşünseydim, iyi bir sinema yönetmeni olmak isterdim.

- Sence Türkiye'nin iki star futbolcusu kimdir?

- Rıdvan...Rıdvan...

Son yıllarda yetişmiş en star futbolcu.

- Türkiye'nin dışında oynamayı düşlediğin bir takım var mı?

- Benim Türkiye'nin dışında oynamak gibi bir hayalim hiç olmadı. Beşiktaş'ta oynamak benim için büyük hayaldi, bu düşümde gerçek oldu.

- Hangi yabancı futbolcuyla aynı sahayı paylaşmak isterdin?

Bu dönem dönem değişti tabi. Yeni yetişirken o zamanların star futbolcuları Platini ya da Cruyff'la, şu son dönemlerdeyse 110 milyara Milan'a transfer olan Yugoslav futbolcu Saviçeviç'le aynı sahayı paylaşmak isterdim.

- Üç puan sistemi futbolumuza canlılık getirdi mi?

- Tabii gözle görülür bir canlılık getirdi. Gol sayısı arttı. Buna bağlı olarak puanların hızla değişmesi, takımlar.arasındaki çekişmeyi ve mücadeleyi arttırdı. İki puan sistemi takımları kapalı defansa itip futbolu çirkinleştirirken, üç puan sisteminde galibiyete artı puan verilmesi oyunu hızlandırdı ve futbolu güzelleştirdi. Zira futbol göldür görsel estetiktir.

- Jübilende seni sevenlere söyleyeceğin son cümle ne olurdu?

- "Herşey için teşekkürler" derdim.

Hayatımın en büyük zevki Beşiktaş'ta futbol oynamaktı. Daha fazla birşeyden tatmin olacağımı zannetmiyorum. Kendimi bu konuda çok şanslı buluyorum.

- İlgi alanının dışında olacak ama, dergimizi nasıl buldun?

- Bu dergi benim elime geçene kadar, bilgisayarın bu kadar kapsamlı bu kadar güzel yayınlarla iletildiğini bilmiyordum. Gerçekten içerik ve baskı olarak harika bir dergi.

- Bilgisayarın varmı? Hangi amaçla kullanıyorsun?

- Evet var. Bol bol oyun oynuyorum.

- Şimdiye kadar istediğin halde sana sorulmayan bir soru varmı?

- Aslında hiç soru sorulmasa çok iyi olur. Şimdiye kadar yapılan bütün röportajlarımda anlatabileceğim herşeyi anlattım. Bilinmeyen şeylerimizin olduğunu hiç sanmıyorum. Sağolsunlar bütün soruları sordular.

- Teşekkürler Metin...

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

Geçen ay ki örneklerimizin benzerlerine bu ay da devam ediyoruz. Hatırlarsanız sizlere bu ay ki yazımızda, Amiga C'de pratik olarak nasıl resim yükleneceğini gösterecektim. Şimdi Amiga'da, resim yükleme olayını bir inceleyelim.

Her Amiga kullanıcısının bildiği gibi Amiga'nın grafik özelliği diğer kişisel bilgisayarlara göre oldukça iyidir. Oynadığınız oyunların grafikleri (ve hızlan) buna yeterli bir örnektir sanırım. Aynca Amiga'da oldukça iyi grafik çizim programları da mevcut. Bunların başında tabii ki Deluxe Paint geliyor. Acaba biz Deluxe Paint ya da buna benzer bir çizim programında hazırladığımız bir resmi, oyunlarda olduğu gibi ekranımıza istediğimiz gibi getiremez miyiz? Tabii ki getirebiliriz. Aşağıda vermiş olduğum program ile bu mümkün. Aslında Amiga için bu iş oldukça basit bir hale geldi. Özellikle Amos Basic çıktığından bu yana hiçbir enterasanlığı kalmadı diyebilirim. Fakat Amiga C'de ekrana bir resim taşımanın çok püf noktası var. Çünkü ekrana gelen resminizi istediğiniz gibi kontrol etmek size kalıyor. C'de, yüklemek istediğiniz resmin boyutuyla ve renkleriyle istediğiniz gibi oynayabilirsiniz. Hem de resim ekrana gelmeden! Tabii ki size bunu sağlayan bir sistemle, yani IFF (Interchange Format File) sistemiyle. Bu sistemi Electronic Art firması geliştirmiştir. Zaten Deluxe Paint çizim programı da aynı firmanın ürünüdür. Biraz daha derinlere inelim ve IFF formatının ne olduğunu görelim.

IFF formatının yapı taşı ILBM structure yapısıdır. Bu yapı içerisinde yüklenecek olan resmin bütün özellikleri saklıdır. Bir IFF resmi yüklenirken ilk olarak o resmin Header (başlık) kısmı yüklenir. Bu kısımda çeşitli kısaltmalar ve bu kısaltmaların yanında da uzunluklar saklıdır. Bu bilgiler ILBM structure yapısına aktarılır. Daha sonra resmin esas kısmı yüklenir ve ekrana getirilir.

IFF resim yükleme C dilinde de aynı kademelerden geçmektedir. Şimdi C dilinde IFF kullanabilmemiz için gerekli olan programlan bir öğrenelim.

Biz, C'de IFF yükleme işlemini bir program yardımıyla gerçekleştiriyoruz. Tabii eğer siz isterseniz kendinizde yazabilirsiniz. Ben yazdım. Fakat bence Amerika'yı yeniden keşfetmeye hiç gerek yok. Ne olduğunu öğrenmeniz şimdilik yeterli. Kullanacağımız bu yardımcı program Aztec C V3.6A veya Aztec C V5.0A derleyicilerinin ikinci disketlerindeki 'iff dosyası içerisinde bulunuyor. Bu dosyanın içerisinde şimdilik bizi ilgilendiren iki dosya var. Bunlar:

JIFF.H: Bu dosyayı derleyicinizdeki 'include' dosyası içine kopyalayın. Jiff.h içerisinde ILBM yapısı ve bazı macrolar tanımlanıyor.

JİFF.O: Bu dosyayı da derleyicinizdeki iib' dosyası içine kopyalayın. Jiff.o object dosyası içerisinde ise IFF yüklerken kullanacağınız komutların object halleri bulunuyor. İsterseniz bu komutların kendisini, disketinizdeki iff dosyası içerisindeki jiff.c'ye bakarak görebilirsiniz.

Kopyalama işlemleri de bittikten sonra artık IFF yükleyebilen programlar hazırlayabilirsiniz.

Şimdi aşağıda vermiş olduğum programı yazarak kaydedin ve compile işlemlerini şöyle yapın;

```
CC +L prog.c
LNprog.o jiff.o-LC32
```

Link işlemi sırasında jiff.o objesini de ekliyoruz. Böylece IFF komutları, biz yazmışız gibi ana programımıza bağlanıyor ve tek parça bir program ortaya çıkıyor. Bundan sonra artık program ismimizi yazarak çalışmasını görebiliriz.

Sıra geldi program listemizi açıklamaya.İlk olarak listemizi bir gözden geçirelim;

```
/* Programming by CENKER OZKURT */
finclude <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>
#include<jiff.h>/*ILBlvl yapısı bu dosya içinde tanımlanıyor.*/
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct BitMap *bm;
struct RastPort *rp;
struct VievvPort *vp;
struct Screen *scr;
struct ILBM_info *ınfo; /* IFF yapısı */

struct NevvScreen sc=|
        0,                      /* LeftEdge */
        0,                      /* TopEdge */
        320,                    /* Width */
        256,                    /* Height */
        5,                      /* Depth */
        0,                       /* DetailPen */
        1,                      /*BlockPen*/
        NULL,                   /* VievvModes */
        CUSTOMSCREEN,           /* Type */
        NULL,                   /* Font */
        "Amiga Dunyasi",        /* Default Title */
        NULL,                   /* Gadgets */
        NULL                    /* CustomBitMap */


char name[30];
UBYTE*m=0xbfe001;

main()
{
printf("Gormek istediğiniz resmin ismini giriniz TSn");
scanf("%s",name);

if(open_all()==0) {
        printf("open erroriNn");
        return(0); }

if(load()==0) {
        Move(rp,0,100);
        Text(rp,"Resim bulunamadi!", 17);
 }

while(*m!=188);

close_all();
return(l);
}

palettes() /* resmin renk paleti */
{
ınt ı,r,g,b;

for(i=0;i<=15;i++)
{
        r=info->cmap[3*i]/16;
        g=info->cmap[(3*i)+l]/16;
        b=info->cmap[(3*i)+2]/16;
        SetRGB4(vp,i,r,g,b);

}
```

```
}

load() /* Iff yükleme rutini */
{
info=read_iff(name,0);
if(info==NULL) return(0);
BltBitMapRastPort(&info->bitmap,0,0,rp,0,0,320,256,0xc0);
free_planes(&info->bitmap);
palettes();
return(l);
}
open_all()
{
IntuitionBase=<struct IntuitionBase*)OpenLibrary ("intuition.library",0);
if(IntuitionBase==NULL) {
      printf("Intuition error!\n");
      return(0); }
GfxBase=(struct GfxBase *) OpenLibrary("graphics.library",0);
if(GfxBase==NULL) {
      printf("graphics error!\n");
      CloseLibrary(GfxBase);
      return(0);
}
scr=(struct Screen *) OpenScreen(&sc);
if(scr==NULL) {
      printf("screen error!\n");
      CloseLibrary(GfxBase);
      CloseLibrary(IntuitionBase);
      return(0);
}
rp=&scr->RastPort;
vp=&scr->ViewPort;
bm=&scr->BitMap;
return( 1);
}
close_all()
{
CloseScreen(scr);
CloseLibrary(GfxBase); •
CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

#include <jiff.h> satırında, Iff içerisinde kullanılan macrolar ve Iff structure yapısı tanımlanıyor. Bu yapı ILBMJnfo değişkeni olarak kullanılıyor. Yapı içerisindeki değişkenler ise aşağıdaki gibi isimlendirilmiş:

```
struct BitMapHeader
      {
      UWORD w, h;
      UWORD x, y;
      UBYTE nPlanes;
      UBYTE masking;
      UBYTE compression;
      UBYTE padl;
      UWORD transparentColor;
      UBYTE xAspect, yAspect;
      WORD pageWidth, pageHeight;
      };

struct ILBM_info
      {
      struct BitMapHeader header;
      UBYTE cmap[MAXCOL*3];
      struct BitMap bitmap;
      }
```

ILBM info esas yapıyı oluşturuyor. BitMapHeader ise önceden tanımlanıyor ve içerisinde resmin bilgilerini saklıyor. ILBM info içerisindeki 'cmap' değişkeninde ise resmin paleti RGB değerleri olarak WORD tipinde saklı. Daha sonra resim datalarının saklandığı bitmap adresleri, BitMap değişkeninde bulunuyor. Aynı zamanda BitMap, ekrana taşırken kullandığımız kaynak değişken özelliğini taşıyor. Main içerisindeki satırlar da ise, main()

```
      {
printf("Gormek istediğiniz resmin ismini giriniz ?\n");
scanf("%s",name);
```

Yüklemek istediğimiz resmin ismi soruluyor ve 'name' değişkenine atılıyor, 'name' değişkeni global olarak önceden tanımlanmıştı.

```
      if(open_all()=0) {
          printf("open error!\n");
          return(0);
      }
```

Open_all() bizim hazırladığımız bir rutin. Bu rutinde library'ler ve ekranımız hazırlanıyor. Eğer hazırlık sırasında bir hata oluşursa, open_all() rutini '0' değeri ile dönerek programdan çıkıyor. Biz de bu değeri kontrol ediyor ve '0' ise 'öpen error!' mesajı vererek ana programımızdan çıkıyoruz.

```
      if(load()=0) {
      Move(rp,0,l00);
      Text(rp,"Resim bulunamadi!",17);
      }
```

Load() rutini de aynı şekilde önceden hazırlamış olduğumuz bir IFF yükleme rutini. Yükleme sırasında bir hata oluşursa yine hatayı kontrol ederek programdan çıkıyoruz.
Ana program içerisinden load() rutinini de çağırdıktan ve resim yüklendikten sonra, sol tuşa basılmışsa programdan close_all() rutini ile çıkıyoruz. Alt rutinler ise şöyle çalışıyor; load() /* Iff yükleme rutini */

```
      {
      info=read_iff(name,0);
      if(info==NULL) return(0);
      BltBitMapRastPort(&info->bitmap,0,0,rp,0,0,320,256,0xc0);
      free_planes(&info->bitmap);
      palettes();
      return(l);
      }
```

Burada,

```
      info=read_iff(name,0);
```

satırında yükleme işlemi başlıyor. İşlem bittikten sonra hafızada bir BitMap açılıyor ve esas resim burada saklanıyor. Daha sonra bu resmi,

```
      BltBitMapRastPort(&info->bitmap,0,0,rp,0,0,320,256,0xc0);
```

blitter komutu ile ekranımıza taşıyoruz. Tabii ki sonradan otomatik olarak açılmış olan BitMap ekranımızı,

```
      free_planes(&info->bitmap);
```

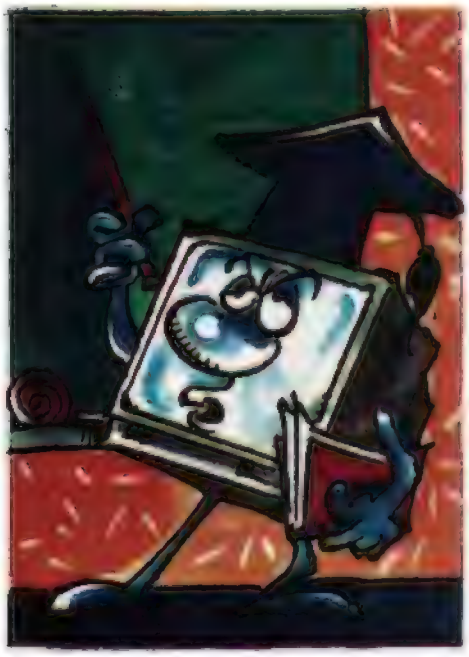
satırındaki free_planes() IFF komutu ile kapıyoruz. Ve böylece IFF yükleme işlemi burada sona eriyor. Daha sonra palettes() alt rutinimiz dallanıyoruz,

```
      palettes() /* resmin renk paleti */
      {
      int i,r,g,b;

      for(i=0;i<=15;i++)
      {
            r=info->cmap[3*i]/16;
            g=info->cmap[(3*i)+1 ]/l 6;
            b=info->cmap[(3*i)+2]/l 6;
            SetRGB4(vp,i,r,g,b);
            }
            }
```

Burada RGB değerleri 'info' değişkeni içerisindeki 'cmap' değişkeninde sırası ile R,G,B ve WORD olarak saklanıyor. Bu değerleri SetRGB4() fonksiyonu ile ekran'a atıyoruz. Ve böylece resmin tamamı orijinal özellikleri ile ekrana geliyor.

Ve bu ayki zorlu yolculuğumuz da böylece sona eriyor. Bu sayede artık siz de rahatlıkla resim shovv programları hazırlayabilirsiniz. Gelecek ay C'de sprite denemeleri üzerinde çalışacağız. Bir ay sonra buluşmak üzere hoşçakalın !...



HARDWARE DERSANESI

Hayat ne kadar güzel. Sobamın tüpü bitti. Dışarda kar yağıyor. İçerisi buz gibi. Üstüme örttüğüm battaniyenin içinde, yazımı yetiştirmeye çalışıyorum. Bunlar yetmiyormuş gibi telefon da bozuldu. Kimseyle haberleşemiyorum. Televizyonun anten kablosu 3 aydır kısa devre vaziyette durduğu için, ondan da hayır yok. FM radyom kendi çapında müzik paraziti yayıyor ve ben, delirmek üzereyim. Dışarda neler oluyor. Hükümet değişti mi? Ya savaş ne oldu Irak mı, yoksa İran mı kazandı? Üşümemek için titremesini bilmek gerekirmiş derler. Ben hem titriyorum, hem de üşüyorum. Şu anda yapmak istediğim tek şey elimdeki şu video kasedi, videoya takmak. Ancak bunun için battaniyenin içinden çıkmam gerekiyor. Bir hamle yapıyorum! Ihhhh... Olumsuz bir deneme. Haydi, bunu başarabilirim. Bir defa daha... Videoya doğru ilerliyorum, bu arada hayatım gözlerimin önünden geçiyor. Kaseti takıyor ve Cari Lewis'ten daha hızlı bir şekilde battaniyeye doğru koşuyorum. Bu bir ölüm kalım meselesi. Her zaman olduğu gibi son anda battaniyenin içine atlayarak donmaktan kurtuluyorum. Ama o da ne? Tanrım inanamıyorum video'nun uzaktan kumandasını orada unuttum. Hayallerim, aşkım ve ben. Artık her şey bitti. Haiti, Hawai, Kanarya adaları, ekvator hepsi ama hepsi kasetteki filmde vardı. Bu ısınmak için tek kurtuluşumdu, ama bir saniyeli! Yapacak ikinci bir alternatifim daha var. İnanın... işte, videonun uzaktan kumandasının çalıp bilgisayara kaydettiğim dataları. Bilgisayarın çıkışına bağladığım, modüle edici elektronik devre yardımıyla bunları videoya gönderebilirim. Artık Üşümeye paydos. Yaşasın Hawai ve Hawai'li güzel kızlar.

Doğan TÜRKÜLER

İyi günler, Bu ayki konumuz, Hacker'hk. İngilizce'de argo anlamı, gizli bir bilgiyi çalmak için yapılan uğraşı. Sözlük anlamı ise; Para için yazan kötü yazar. Tabii ikinci anlamının bir alakası olmadığından (!) biz birinciyi inceleyeceğiz.

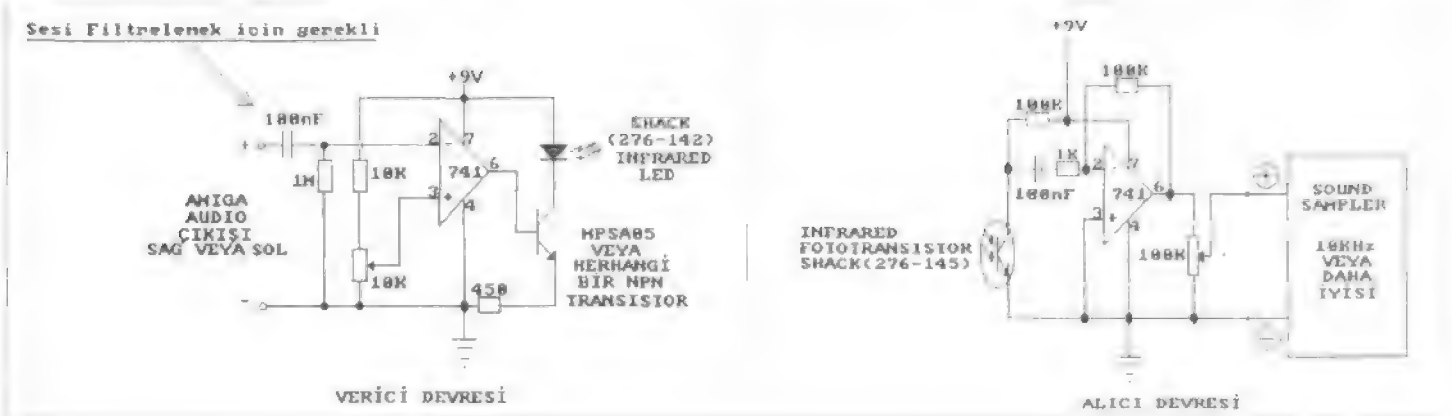
Yapacağımız bu Hack devreleri vasıtasıyla bilgisayarı bir uzaktan kumanda aracı olarak kullanabiliriz. Örneğin videomuzun uzaktan kumandasının tüm işlevlerini bilgisayara yaptırabiliriz. Sadece bununla kalmayıp babanızın arabasının kapılarını açıp, arabanın alarmını iptal edebilirsiniz. Babanızın milyonlar verdiği o alarm sisteminin hiçbir işe yaramadığını anladığı andaki suratının fotoğrafını çekmek kadar güzel daha başka ne olabilir ki? Eğer bu fotoğrafı çekerseniz, lütfen bir kopyasını da bana gönderin. Eğer bir profesyonelseniz alarm sistemlerini iptal ettiğiniz arabaları çalabilirsiniz. Ancak bu yazının yazan olarak, çaldığınız arabaların fiyatının yüzde 20'sini bana göndermediğiniz sürece, bu devre ile oluşacak zararlardan hiçbir mesuliyet kabul etmiyorum. Bu devre ile oluşacak zararın hepsi, devreyi yapana aittir.

Gelelim devremize. Devremiz bir infrared alıcı devresi ve bir infrared verici devresinden oluşmaktadır. Geriye kalan kısım ise bilgisayar programı ve bir sound sampler'dır. Devrenin tek kötü yanı ise, dışardan beslemeye ihtiyaç duymasıdır. Genel olarak bu kadar basit olan devremizin çalışma mantığına gelirsek yukarda anlattığım işler dışında, daha neleri becerebileceği de sizin yaratıcılığınıza kalıyor. Devre vericiden gelen sinyalleri bilgisayarın hafızasına kopyalamaya ve gerektiğinde, bunları çıkışa tekrar geri verme mantığına dayanıyor. Yani biz bu devre vasıtasıyla videonun uzaktan kumandasından (VUK) gelen sinyalleri bir ses örnekleyici programı (Bu Audio Master ve bunun gibi programlar olabilir.) vasıtasıyla hafızaya atıyor ve siz elde etmiş olduğunuz bu kodlanmış sample'ı çalarak VUK'nın sinyallerinin aynılarını video'ya gönderebiliyorsunuz. Bu sayede videonuzu, televizyonunuzu veya müzik setinizi bilgisayar üzerinden kontrol edebiliyorsunuz.

Kullanılan malzemeler esnek ve piyasada bulunan malzemelerdir. Sound Sampler herhangi bir sound sampler olabilir. Önemli olan l0KHz'den daha yüksek bir örnekleme hızına sahip olmasıdır ki, piyasada bulunan tüm sampler'lar bu özelliğe uymaktadır. Nitekim dergimizin geçmiş sayılarında yayınlanmış bulunan sound sampler'ı da kullanabilirsiniz. Fototransistörlere ve fotodiyotlara gelince, bu numaraları bulamazsanız diğer çeşitleri de kullanabilirsiniz. Devre yapım itibarı ile sorun çıkartan bir devre değildir. Sinyallerin genliğini girişe bağlı olan potansiyometre ile uygun bir düzeye getirebilirsiniz. 9 volt DC besleme gerilimini, dışarıdan bir adaptörden alabilirsiniz. Verici devresi, Amiga'nın ses çıkışlarına bağlıdır. Devreyi düzgün yaptığınız takdirde çalışmaması için bir neden yoktur.

Evet devreyi çalıştırın. VUK'yı alıp PLAY tuşuna basın ve bunu bilgisayara kaydedin. Şimdi kaydettiğiniz örneği çalacak olursanız, videonuz çalışmaya başlayacaktır.

Diğer bir kullanım olarak fototransistor ve fotodiyot yerine ultrasonik alıcı ve vericiler koyabilirsiniz. Arabaların alarmlarının uzaktan kumandaları genelde ultrasonik olarak düzenlenmektedir. Ancak bu



sinyaller 20-40 KHz arasında değiştiğinden. Sound sampler'ınızın bu kaliteyi yakalayabileceğinden emin olmalısınız. İyi bir sound sampler'la bu sorunu halledebilirsiniz. Ayrıca bir kere datayı aldıktan sonra eğer matematiğiniz iyi ise bunu deşifre edebilir ve bu frekans ve sinyalleri üretip seri olarak sırayla oluşturacak bir program yazabilirsiniz. Tabii bunun anlamı açamayacağınız kapı kalmaz demektir. Tek gereken bir adet örnek almaktır.

Bunların dışında ultrasonik sesleri dinleyebilirsiniz. Örneğin bir yarasanın sesini örnekleyebilir ve bunu geri göndererek onun duvarlara çarpmasını sağlayabilirsiniz. Aynca ultrasonik frekansları köpeğiniz üzerinde deneyebilirsiniz. Emin olun çok rahatsız olacaktır.

Yukarıda da açıkladığım gibi bu devre ile oluşacak zararlar yapan kişiye aittir ve yazar bundan sorumluluk kabul etmez..

HARDWARE PROGRAMLAMA

Hardware programlamaya başlamadan önce, hardware register'ları ve bunların adreslerini öğrenmemiz gerekmektedir. Hardware register'ları $DFF000 adresinden başlarlar. Herbiri 2 byte uzunluğunda yani bir word'dür. Her zaman even adresle yani çift sayılı adreslerde bulunurlar. Yani $DFF008, $DFF180 gibi. Dört tip register vardır.

r(Read): Bu tip register'lar sadece okunabilir. Üzerine yazma yapılamaz.

w(Write): Bunlar sadece yazılabilir.

s(Strobe): Bu register'lara bir ulaşım yapılması durumunda tek seferlik bir işlem oluşur. Bu register'lar daha çok Agnus tarafından kullanılır.

er(Early Read): Bu tipte şekillendirilmiş bir register, DMA çıkış register'ıdır. DMA tarafından CHIP RAM'a yazılacak datayı içerir. İki adet bu tipte register vardır: DSKDATR ve BLTDDTR disk ve blitter çıkış register'ları. Bu register'lara sadece Agnusun içindeki DMA controller ulaşabilir.

Verdiğimiz tablo, Custom Register'ları, bunların görevlerini, adreslerini ve ulaşılma şeklini göstermektedir. Burada register'lann başlangıç adresi $DFF000 olduğundan verilen register adresleri $DFF000 +register adresi olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Örneğin JOY0DAT register'ı, 00A relatif adresine sahiptir. Bu register'ın gerçek adresiyse $DFFO00 + 00A = $DFF00A'dır. Custom register'ların sayısı 197 ve sadece DMA controller'ın ulaştığı register sayısı ise 54'tür.

Tabloda geçen terimlerden **MSB** (Most Signifient Byte), bir Word'ün en ağırlıklı byte'ı; **BEAM** ise TV ekranındaki elektron ışını anlamına geliyor.

REGISTER TABLOSU

ADI	ADR	R W	İŞLEVİ
BLTDDAT	000	ER	BLITTER ÇIKIŞ DATA (BLITTER->RAM)
DMACONR	002	R	DMA CONTROLLER REG. OKU
VPOSR	004	R	VERTIKAL BEAM POZİSYONUN MSB'İ
VHPOSR	006	R	VERTİKAL.HORİZONTAL BEAM POZİSYONU
DSKDATR	008	ER	DİSK DATA OKU. (DISK->RAM)
JOY0DAT	00A	R	JOYSTICK/MOUSE POZİSYONU (PORTO)
JOY1DAT	00C	R	JOYSTICK/MOUSE POZİSYONU(PORT 1)
CLXDAT	00E	R	COLLISION REGISTER
ADKCONR	010	R	AUDIO/DİSK CONTROL REGISTER OKU
POT0DAT	012	R	PORT 0'DAKİ POTANŞİYOMETREYİ OKU
POT1DAT	014	R	PORT 1'DEKİ POTENSİYOMETREYİ OKU
POTGOR	016	R	POT PORT DATAYI OKU
SERDATR	018	R	SERIAL PORT DATA VE DURUMU OKU
DSKBYTR	01A	R	DİSK DATA BYTE'I VE DURUMU OKU
INTENAR	01C	R	INTERRUPT ENABLE OKU
INTREOR	01E	R	INTERRUPT REOUEST OKU
DSKPTH	020	W	DİSK DMA ADRES BİTLERİ (18-16)
DSKPTL	022	W	DİSK DMAADRES BİTLERİ (15-0)
DSKLEN	024	W	DİSK DMA BLOK UZUNLUĞU
DSKDAT	026	W	DİSK DATA YAZ. (RAM->DİSK)
REFPTR	028	W	REFRESH SAYICI
VPOSW	02A	W	VERTİKAL BEAM POZİSYONUN MSB'İ YAZ
VHPOSVV	02C	W	VERTİKAL.HORİZONTAL BEAM POZİSYONU YAZ
COPCON	02E	W	COPPER KONTROL REGİSTERI
SERDAT	030	W	SERIAL DATA VE STOP BİTİ YAZ
SERPER	032	W	SERIAL PORT KONTROL VE BAUD HIZI REGİSTERI
POTGO	034	W	POT. PORT DATA VE START BİTİ YAZ
JOYTEST	036	W	MOUSE SAYICILARINA YAZ
STREOU	038	S	VB'Lİ HORİZANTAL SENKRON VE EQU
STRVBL	03A	S	VB'Lİ HORİZONTAL SENKRON
STRHOR	03C	S	HORİZONTAL SENKRON SİNYALİ
STRLONG	03E	S	UZUN HORİZONTAL HAT YAPICI
Sıradaki register'lar copper tarafından, COPCON=1 olduğu zaman ulaşılabilirler			
BLTCONa	040	W	BLITTER KONTROL REGİSTERI 0
BLTCON1	042	W	BLITTER KONTROL REGİSTERI 1
BLTAFVVM	044	W	ADAN İLK DATA VVORD'Ü İÇİN MASK
BLTALWM	046	W	ADAN SON DATA VVORD'Ü İÇİN MASK
BLTCPTH	048	W	KAYNAK DATA C ADRESİ. (16-18 BİTLER)
BLTCPTL	04A	W	KAYNAK DATA C ADRESİ. (1-15 BİTLER)
BLTBPTH	04C	W	KAYNAK DATA B ADRESİ. (16-18 BİTLER)
BLTBPTL	04E	W	KAYNAK DATA B ADRESİ. 1-15 BİTLER)
BLTAPTH	050	W	KAYNAK DATAAADRESİ. (16-18 BİTLER)
BLTAPTL	052	W	KAYNAK DATAAADRESİ. (1-15 BİTLER)
BLTDPTH	054	W	HEDEF DATA D ADRESİ. (16-18 BİTLER)
BLTDPTL	056	W	HEDEF DATA D ADRESİ. (1-15 BİTLER)
BLTSİZE	058	W	BLITTER VVİNDOVV'UN BAŞLANGIÇ BİTİ/BÜYÜKLÜĞÜ
-----	05A	-	KULLANILMIYOR
.....	05C	-	KULLANILMIYOR
.....	05E	-	KULLANILMIYOR
BLTCMOD	060	W	BLITTER MODÜLE KAYNAK DATA C
BLTBMOD	062	W	BLITTER MODÜLE KAYNAK DATA B
BLTAMOD	064	W	BLITTER MODÜLE KAYNAK DATA A
BLTDMOD	066	W	BLITTER MODÜLE HEDEF DATA D
	068	-	KULLANILMIYOR

ADI	ADR	R W İŞLEVİ
.....	06A	- KULLANILMIYOR
-----	06C	- KULLANILMIYOR
.....	06E	- KULLANILMIYOR
BLTCDAT	070	W BLITTER KAYNAK DATA REGİSTER C
BLTBDAT	072	W BLITTER KAYNAK DATA REGİSTER B
BLTADAT	074	W BLITTER KAYNAK DATA REGİSTER A
.....	076	• KULLANILMIYOR
-----	078	- KULLANILMIYOR
.....	07A	- KULLANILMIYOR
-----	07C	- KULLANILMIYOR
DSKSYNC	07E	W DİSK SENKRON PATTERN
Aşağıdaki registerlar Copper tarafından her zaman yazılabilirler.		
COP1LCH	080	W BİRİNCİ COPPERLİST ADRESİ BİT(16-18)
COP1LCL	082	W BİRİNCİ COPPERLİST ADRESİ BİT(1-15)
COP2LCH	084	W İKİNCİ COPPERLİST ADRESİ BIT(16-18)
COP2LCL	086	W İKİNCİ COPPERLİST ADRESİ BİT(1-15)
COPJMP1	088	S BİRİNCİ COPPER LİSTİN BAŞINA ATLA
COPJMP2	08A	S İKİNCİ COPPER LİSTİN BAŞINA ATLA
COPINS	08C	W COPPER KOMUTA REGISTERİ
DIVVSTRT	08E	W GÖRÜNTÜ EKRANININ SOLÜST KÖŞESİ
DIVVSTOP	090	W GÖRÜNTÜ EKRANININ SAĞALT KÖŞESİ
DDFSTRT	092	W BİTPLANE DMA START (HORIZ. POZ)
DDFSTop	094	W BİTPLANE DMA STOP (HORIZ. POZ)
DMACON	096	W DMA KONTROL REGISTERİ YAZ
CLXCON	098	W COLLİSİON KONTROL REGISTERİ YAZ
INTENA	09A	W INTERRUPT ENABLE YAZ
INTREÛ	09C	W INTERRUPT REOUEST YAZ
ADKCON	09E	W AUDIO/DISK/UART KONTROL REGISTERİ
AUD0LCH	0A0	W AUDIO DATA 0 ADRESİ BİT(16-18)
AUD0LCL	0A2	W AUDIO DATA 0 ADRESİ BİT(1-15)
AUD0LEN	0A4	W KANAL 0 UZUNLUK VE SES DATASI
AUD0PER	0A6	W KANAL 0 PERİYOD SÜRESİ
AUD0VOL	0A8	W KANAL 0VOLÜM
AUD0DAT	0AA	W KANAL 0 SES DATASI (D/A ÇEVİRİCİYE)
.....	0AC	- KULLANILMIYOR
	0AE	- KULLANILMIYOR
AUD1LCH	0B0	W AUDIO DATA 1 ADRESİ BIT(16-18)
AUD1LCL	0B2	W AUDIO DATA 1 ADRESİ BIT(1-15)
AUD1LEN	0B4	W KANAL 1 UZUNLUK VE SES DATASI
AUD1PER	0B6	W KANAL 1 PERİYOD SÜRESİ
AUD1VOL	0B8	W KANAL 1 VOLÜM
AUD1DAT	OBA	W KANAL 1 SES DATASI (D/A ÇEVİRİCİYE)
-----	0BC	- KULLANILMIYOR
-----	0BE	- KULLANILMIYOR
AUD2LCH	0C0	W AUDIO DATA 2 ADRESİ BIT(16-18)
AUD2LCL	0C2	W AUDIO DATA 2 ADRESİ BIT(1-15)
AUD2LEN	0C4	W KANAL 2 UZUNLUK VE SES DATASI
AUD2PER	0C6	W KANAL 2 PERİYOD SÜRESİ
AUD2VOL	0C8	W KANAL 2 VOLÜM
AUD2DAT	OCA	W KANAL 2 SES DATASI (D/A ÇEVİRİCİYE)
.....	0CC	- KULLANILMIYOR
.....	0CE	- KULLANILMIYOR
AUD3LCH	0DO	W AUDIO DATA 3 ADRESİ BIT(16-18)
AUD3LCL	0D2	W AUDIO DATA 3 ADRESİ BIT(1-15)
AUD3LEN	0D4	-W KANAL 3 UZUNLUK VE SES DATASI

ADI	ADR	R/W	İŞLEVİ
AUD3PER	0D6	W	KANAL 3 PERİYOD SÜRESİ
AUD3VOL	0D8	W	KANAL3VOLÜM
AUD3DAT	ODA	W	KANAL 3 SES DATASI (D/A ÇEVİRİCİYE GİDER)
.....	ODC		- KULLANILMIYOR
.....	ODE		- KULLANILMIYOR
BPL1PTH	0E0	W	BITPLANE 1 ADRESİ. BİT (16-18)
BPL1PTL	0E2	W	BITPLANE 1 ADRESİ. BİT 1-15)
BPL2PTH	0E4	W	BITPLANE 2 ADRESİ. BİT (16-18)
BPL2PTL	0E6	W	BITPLANE 2 ADRESİ. BİT (1-15)
BPL3PTH	0E8	W	BITPLANE 3 ADRESİ. BİT (16-18)
BPL3PTL	OEA	W	BITPLANE 3 ADRESİ. BİT (1-15)
BPL4PTH	OEC	W	BITPLANE 4 ADRESİ. BİT (16-18)
BPL4PTL	OEE	W	BITPLANE 4 ADRESİ. BİT (1-15)
BPL5PTH	0F0	W	BITPLANE 5 ADRESİ. BİT (16-18)
BPL5PTL	0F2	W	BITPLANE 5 ADRESİ. BİT (1-15)
BPL6PTH	0F4	W	BITPLANE 6 ADRESİ. BİT (16-18)
BPL6PTL	0F6	W	BITPLANE 6 ADRESİ. BİT (1-15)
-----	0F8		- KULLANILMIYOR
.....	OFA		- KULLANILMIYOR
	OFC		- KULLANILMIYOR
.....	OFE		- KULLANILMIYOR
BPLCONO	100	W	BITPLANE KONTROL REGISTER 0
BPLCON1	102	W	BITPLANE KONTROL REGISTER 1 (SCROLL DEĞERİ)
BPLCON2	104	W	BITPLANE KONTROL REGISTER 2(PRİORİTY CONT)
-----	106		- KULLANILMIYOR
BPL1MOD	108	W	TEK PLANE'LER İÇİN BİTPLANE MODULE'U
BPL2MOD	10A	W	ÇİFT PLANE'LER İÇİN BITPLANE MODULE'Ü
-----	10C		- KULLANILMIYOR
.....	10E		- KULLANILMIYOR
BPL1DAT	110	W	BİTPLANE 1 DATA (RGB ÇIKIŞA)
BPL2DAT	112	W	BİTPLANE 2 DATA (RGB ÇIKIŞA)
BPL3DAT	114	W	BİTPLANE 3 DATA (RGB ÇIKIŞA)
BPL4DAT	116	W	BİTPLANE 4 DATA (RGB ÇIKIŞA)
BPL5DAT	118	W	BİTPLANE 5 DATA (RGB ÇIKIŞA)
BPL6DAT	11A	W	BİTPLANE 6 DATA (RGB ÇIKIŞA)
.....	11C		- KULLANILMIYOR
-----	11E		- KULLANILMIYOR
SPR0PTH	120	W	SPRITE DATA0, BİT (16-18)
SPR0PTH	122	W	SPRITE DATA 0, BİT (1-15)
SPR1PTH	124	W	SPRITE DATA 1, BİT (16-18)
SPR1PTH	126	W	SPRITE DATA 1, BİT (1-15)
SPR2PTH	128	W	SPRITE DATA 2, BİT (16-18)
SPR2PTH	12A	W	SPRITE DATA 2, BİT (1-15)
SPR3PTH	12C	W	SPRITE DATA 3, BİT (16-18)
SPR3PTH	12E	W	SPRITE DATA 3, BİT (1-15)
SPR4PTH	130	W	SPRITE DATA 4, BİT (16-18)
SPR4PTH	132	W	SPRITE DATA 4, BİT (1-15)
SPR5PTH	134	W	SPRITE DATA 5, BİT (16-18)
SPR5PTH	136	W	SPRITE DATA 5, BİT (1-15)
SPR6PTH	138	W	SPRITE DATA 6, BİT (16-18)
SPR6PTH	13A	W	SPRITE DATA 6, BİT (1-15)
SPR7PTH	13C	W	SPRITE DATA 7, BİT (16-18)
SPR7PTH	13E	W	SPRITE DATA 7, BİT (1-15)
SPR0POS	140	W	SPRITE 0 START POZİSYONU (VERT VE HORIZ)
SPR0CTL	142	W	SPRITE 0 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR0DATA	144	W	SPRITE 0 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR0DATB	146	W	SPRITE 0 DATA REGİSTER B (RGB ÇIKIŞA)
SPR1POS	148	W	SPRITE 1 START POZİSYONU (VERT VE HORIZ)
SPR1CTL	14A	W	SPRITE 1 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR1 DATA	14C	W	SPRITE 1 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR1DATB	14E	W	SPRITE 1 DATA REGISTER B (RGB ÇIKIŞA)
SPR2POS	150	W	SPRITE 2 START POZİSYONU (VERT VE HORIZ)
SPR2CTL	152	W	SPRITE 2 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR2DATA	154	W	SPRITE 2 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR2DATB	156	W	SPRITE 2 DATA REGISTER B (RGB ÇIKIŞA)
SPR3POS	158	W	SPRITE 3 START POZİSYONU (VERT VE HORİZ)
SPR3CTL	15A	W	SPRITE 3 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR3DATA	15C	W	SPRITE 3 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR3DATB	15E	W	SPRITE 3 DATA REGISTER B (RGB ÇIKIŞA)
SPR4POS	160	W	SPRITE 4 START POZİSYONU (VERT VE HORIZ)
SPR4CTL	162	W	SPRITE 4 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR4DATA	164	W	SPRITE 4 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR4DATB	166	W	SPRITE 4 DATA REGISTER B (RGB ÇIKIŞA)
SPR5POS	168	W	SPRITE 5 START POZİSYONU (VERT VE HORIZ)
SPR5CTL	16A	W	SPRITE 5 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR5DATA	16C	W	SPRITE 5 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR5DATB	16E	W	SPRITE 5 DATA REGISTER B (RGB ÇIKIŞA)
SPR6POS	170	W	SPRITE 6 START POZİSYONU (VERT VE HORİZ)
SPR6CTL	172	W	SPRITE 6 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR6DATA	174	W	SPRITE 6 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR6DATB	176	W	SPRITE 6 DATA REGISTER B (RGB ÇIKIŞA)
SPR7POS	178	W	SPRITE 7 START POZİSYONU (VERT VE HORİZ)
SPR7CTL	17A	W	SPRITE 7 KONTROL REG. VE VERTİKAL STOP
SPR7DATA	17C	W	SPRITE 7 DATA REGISTER A (RGB ÇIKIŞA)
SPR7DATB	17E	W	SPRITE 7 DATA REGISTER B (RGB ÇIKIŞA)
COLOR00	180	W	RENK PALETİ REGISTER'I 0
COLOR01	182	W	RENK PALETİ REGISTER'I 1

ADI	ADR	R	W	İŞLEVİ
COLOR02	184		W	RENK PALETİ REGISTER'I 2
COLOR03	186		W	RENK PALETİ REGISTER'I 3
COLOR04	188		W	RENK PALETİ REGISTER'I 4
COLOR05	18A		W	RENK PALETİ REGISTER'I 5
COLOR06	18C		W	RENK PALETİ REGISTER'I 6
COLOR07	18E		W	RENK PALETİ REGISTER'I 7
COLOR08	190		W	RENK PALETİ REGISTER'I 8
COLOR09	192		W	RENK PALETİ REGISTER'I 9
COLOR10	194		W	RENK PALETİ REGISTER'I 10
COLOR11	196		W	RENK PALETİ REGISTER'I 11
COLOR12	198		W	RENK PALETİ REGISTER'I 12
COLOR13	19A		W	RENK PALETİ REGISTER'I 13
COLOR14	19C		W	RENK PALETİ REGISTER'I 14
COLOR15	19E		W	RENK PALETİ REGISTER'I 15
COLOR16	1A0		W	RENK PALETİ REGISTER'I 16
COLOR17	1A2		W	RENK PALETİ REGISTER'I 17
COLOR18	1A4		W	RENK PALETİ REGISTER'118
COLOR19	1A6		W	RENK PALETİ REGISTER'I 19
COLOR20	1A8		W	RENK PALETİ REGISTER'I 20
COLOR21	1AA		W	RENK PALETİ REGISTER'I 21
COLOR22	1AC		W	RENK PALETİ REGISTER'I 22
COLOR23	1AE		W	RENK PALETİ REGISTER'I 23
COLOR24	1B0		W	RENK PALETİ REGISTER'I 24
COLOR25	1B2		W	RENK PALETİ REGISTER'I 25
COLOR26	1B4		W	RENK PALETİ REGISTER'I 26
COLOR27	1B6		W	RENK PALETİ REGISTER'I 27
COLOR28	1B8		W	RENK PALETİ REGISTER'I 28
COLOR29	1BA		W	RENK PALETİ REGISTER'I 29
COLOR30	1BC		W	RENK PALETİ REGISTER'I 30
COLOR31	1BE		W	RENK PALETİ REGISTER'I 31

ICO'dan iFE'ye kadar olan registerlar kullanılmazlar

Artık Chip Register'larını programlamaya geçebiliriz. Chip register'lan direk olarak adreslenebilirler. Örneğin: Arkaplan renk register'ının değerini değiştirelim. Eğer tabloya bakacak olursak bu register'ın relatif adresinin $180 oduğunu görürüz. Gerçek adresin $dffl80 olduğunu hesaplayıp MOVE.W komutuyla buraya istediğimiz değeri verebiliriz.

```
MOVE.W   #DEĞER,$DFF180 ; değer COLOR00'a
```

Eğer bir register'dan daha fazlasına ulaşılacaksa, baz adresi bir adres register'ında depolamak ve bir ofsetle indirect adresleme yapmak iyi bir fikirdir. Bir örnek verelim:

```
LEA     $DFF000,A5          ;baz adresi A5'e yerleştir
MOVE.W #DEĞERl,$ 180(A5);COLOR00=değerl
MOVE.W #DEĞER2,$ 182(A5) ;COLOR01=değer2
MOVE.W.... VS.
```

Normalde Chip register'lara görüldüğü gibi word seviyesinde ulaşılır. Ancak register'lara LONGWORD seviyesindede ulaşılabilir. Bu sayede iki register bir defada yazılmış olur. Örneğin:

```
MOVE.L #$40000,$0E0(A5);BPL1PTH ve BPL1PTL
                        ;register'larına gerçek
                        ;değerleri girer.
```

Chip registerlarına ulaşım yukardaki örneklerde olduğu gibidir.

Bu aylık yazımızı burada noktalıyor ve hepinize en içten sevgi lerimizi yolluyoruz.

AMIGA ASSEMBLER

CEM GENÇ ER

Bu bölümde geçen ay kaldığımız yerden devam edeceğim. İsterseniz hemen programımızın açıklamasına geçelim. Açıklamadan sonra bu ay assembler'da mevcut tüm komutları kısa kısa açıklayacağım. Ardından da (herhalde bu ayki yer yetmez) intuition library'si içinde dolaşmaya devam edeceğiz.

Dilerseniz programımızın diğer kısımlarını incelemeden geçelim; zira artık hep aynı temel source rutinini kullanıyoruz. Bu sefer rutinimizde geçen aya göre değişen satırlar şöyle:

*Yeni bir alt rutin eklenmiş durumda: ***İNİTBITMAPS.***

**PUTGFX* alt rutinine baktığınızda, bu rutinin değişmiş olduğunu görebilirsiniz.

*Ayrıca label listelerinin bulunduğu yerde de yeni birkaç label mevcut. Bunların isimleri şöyle: ***SBITMAP, DBITMAP, SRAST, DRAST.***

Structure ismi : RastPort
Ait olduğu library : graphics.library
Kapladığı yer: 100 byte

Ofset	Tip	Tanımı
0	longword	Layer
4	longword	BitMap
8	longword	AreaPtrn
12	longword	TmpRas
16	longword	AreaInfo
20	longword	GelsInfo
24	byte	Mask
25	byte	FgPen
26	byte	BgPen
27	byte	AOlPen
28	byte	DrawMode
29	byte	AreaPtSize
30	byte	linpatcnt
31	byte	>dummy< (boş *byte*)
32	word	Flags
34	word	LinePtrn
36	word	cp_x
38	word	cp_y
40	longword	minterm[0]
44	longword	minterm[1]
48	word	PenWidth
50	word	PenHeigth
52	longword	Font
56	byte	AlgoStyle
57	byte	TxFlags
58	word	Txheight
60	word	TxWidth
62	word	TxBaseline
64	word	TxSpacing
66	longword	RPJJser
70	}ilersi için	
96	}rezerve edilmiştir	

Daha önce de belirttiğim gibi, bu rutin yardımıyla pencere kenarını bozmadan pencere içersine grafik koyabilmekteyiz. Bütün bu yeni eklemeleri de anlayabilmek için, dilerseniz ilk önce bitmap structure'ına göz atalım.

Bitmap structure'ını Tablo I'de bulabilirsiniz. Gelelim bu structure'ın detaylı bir açıklamasına. İlk longword olan **Layer,** rastport'a bağlı olan layer'ı gösteren bir pointer'dır. Şu sıralar layer'larla ilgimiz olmadığı için bu bilgiyi geçiyorum. Fakat merak edenler varsa, bu layer'ların nerede kullanıldığını kısaca bir tanımlayayım. Layer'lar window'lar üst üste geldiklerinde ("overlapping") altta kalan kısımların kesilmesinden oluşan parçalara verilen addır. İki window üstüste geldiklerinde altta kalan ve gözükmeyen parça silinecektir. Window'lar tekrar ayrı ayrı gösterildiğinde ise bu silinen kısmı telafi etmek gerekecektir. Buna da sistemi yazanlar gayet basit bir çözüm bulmuşlar: Layers library. Bu library ve fonksiyonları sayesinde bu kesilen kısımlar gayet sistematik bir şekilde kontrol altında bulundurulmakta. İki window ya da screen üstüste bindiğinde sistem rutinleri silinen kısmı ilk önce bir buffer'a kopyalarlar. Daha sonra window'lar ayrı olarak yerleştirildiğinde de bu buffer'daki bilgi tekrar yerine konularak penceremizin içeriği kurtarılmış olur. Nasıl, çok basit değil mi?

Structure ismi: BitMap
Ait olduğu library : graphics.library
Kapladığı yer: 40 byte

Ofset	Tip	Tanımı
0	word	BytesPerRow
2	word	Rows
4	byte	Flags
5	byte	Depth
6	word	>dummy<
8	longword	Planes[1
12	longword	Planes[2
16	longword	Planes[3
20	longword	Planes[4
24	longword	Planes[5
28	longword	Planes[6
32	longword	Planes[7
36	longword	Planes[8

Tablo I - RastPort ve BitMap structure 'lan

Rastport structure'ımızdaki ikinci longword ise **Bitmap.** Bu da, bundan sonra hepimizin kullanacağı bir pointer ve Rastport'a ait bitmap'i gösteriyor. Bunun için de tabii ki bitmap'imizin daha önceden açılmış olması gerekmekte. Bu bitmap'i rastport'a bağladığımızda, rastport structure'ındaki bütün özellikler bitmap'lerde de var olacaklardır. Bunun için bitmap ve rastport kullanırken devamlı bunları birbirine bağlamayı unutmamalıyız. Üçüncü longword **AreaPtrn** adını taşımakta. Bu longword yardımıyla graphics.library'deki AreaFill fonksiyonunu kullandığımızda doldurulacak bölgeyi tanımladığımız pattern ile doldurur. Pattern'ı başka bir structure ile tanımlamamız gerekli. İlerde bunun nasıl yapılacağını da göreceğiz. Bu pattern structure'ının boyutunu da sisteme tanıtmalıyız. Bunun için de **AreaPtSz** byte'ını kullanmalıyız.

TmpRas ikincil (temporary) bir rastport'u göstermektedir. Bunu, rastport structure'ına zarar vermek istiyorsak kullanabiliriz. Fakat bunu kullanmak bir hayli karışıktır. Bu yüzden buna ilerde daha detaylı değinmeyi düşünüyorum. **AreaInfo,** yine AreaFill fonksiyonunda kullanılmak için bir longword'dur ve doldurulacak alan hakkında önemli bilgiler içeren structure'ı gösteren bir pointer'dır. **GelsInfo** longword'u da bir önceki longword gibi bir pointer ve Gels'leri tanımlamak için kullanılan structure'ı gösteriyor. Gels'ler, bildiğimiz boblardan başka birşey değil. Ancak tümüyle library kontrolünde yapıldığı ve kullanıldığı için bunlarda hiçbir sorun çıkmaz. **Mask,** rastport'umuzda kullanılabilecek olan maskeleme bitplane'ini (Deluxe Paint'de stencil fonksiyonu) gösteren başka bir pointer'dır. Ne kadar çok pointer var değil mi? Programınızın her model Amiga'larda çalışmasını istiyorsanız, bütün bu kurallara dikkat etmeniz gerekiyor. Aksi takdirde gelecekte çıkabilecek tüm Amiga modellerinde de programlarınız bir guru mesajı vermekten öteye gidemezler!

FgPen ve **BgPen** birer byte'lık data'lardır ve rastport'taki kalem ve zemin rengini belirlemek için kullanılır. Bundan sonraki byte **AOlPen** ismini taşır ve areafill fonksiyonunda dış çerçevenin rengini belirleyen byte'dır. **DrawMode,** boyama, yazı yazma ve çizgi çizmede kullanılacak çizim modunu belirlemek için kullanılır. Amiga işletim sisteminin 4 ayrı çizim modu vardır: **JAM1, JAM2, COMPLEMENT** ve **INVERSVID.** JAM1 (=0) modunda zemin renk, çizim rengiyle AND'lenir. JAM2'de (=1) ise kullanılan işlem OR'dur. COMPLEMENT (=2) modunda XOR işlemi yapılır. INVERSVID (=4) ise yazıların negatif olarak basılmasını sağlar.

linpatcnt byte'ı o anki çizgi çizim maskesini gösterir. Bundan sonraki byte kullanılmaz. Sadece bundan sonraki dataların çift sayılı bir adrese denk gelmelerim sağlamak içindir. Bu yüzden bu byte'a **dummy** adım vermişler. **Flags** ile ne çeşit ekran kullanıldığını anlayabiliriz. Bu

word'ün içeriğindeki her bir bit, başka bir anlam taşır. Bu bitlerin dökümü Tablo H'de yer almakta. Bir sonraki word'ümüz **LinePtrn** adını taşır ve çizgi maskesini tanımlamak için kullanılır. Bu çizim maskesi sadece bir piksel enindeki çizgiler için kullanılır. Daha yukarıdaki çizgi maskesi ise daha geniş çizgiler çizerken kullanılacak olan maskeyi tanımlamak için kullanılmakta. Ardından gelen iki word olan **cp_x** ve cp_y grafik kursorunun o anki ekran pozisyonunu gösterir.

minterms[8], blitter işlemlerinde kullanılan minterm bilgisini (blitter işlem kodunu belirler) taşır. Blitter ve minterm hakkında daha detaylı bilgiyi diğer assembler yazımda detaylı olarak açıklayacağım. Bundan sonraki iki word **PenWidth** ve **PenHeight,** çizim kalemimizin boyutlarını belirlemeye yarar. **TextFont** longword'u kullanılan font'un structure'ını gösteren bir pointer. **AlgoStyle** yazı yazarken kullanılacak yazım modunu belirler. Bu yazım modu yardımıyla aynı fontla değişik stillerde (italik, altı çizgili ya da bold) yazılar yazabilmek mümkün. Tablo IH'te bu yazı stilleri ve kodları yer almakta. Bundan sonraki 5 data, kullanılan fontla ilgili bazı bilgiler içeriyor. İlk bilgimiz **TxFlags.** Bu word, kullanılan fontun tipini belirleyen flagların yer aldığı word'dür. Bu flag'lerin anlamlarını Tablo IV'de görebilirsiniz. **TxHeight,** kullanılan fontun yüksekliğini, **TxWidth** ise genişliğini gösteren iki word'dur. **TxBaseline,** fontun taban çizgisinin font içinde ne kadar yükseklikte kaldığını belirler. **TxSpacing** ise her karakter arasında bırakılacak boşluğu gösteren bir word'dur. Son longword'ümüz olan **RPJUser,** özel kullanımlar için ayrılmıştır. Bundan sonra gelen 32 byte'lık alan ise ileriki gelişmeler için rezerve edilmiştir.

Rastport structure'ını da bitirdiğimize göre artık Bitmap structure'ına geçebiliriz. Bu hayli kısa bir structure (40 byte). Bu yüzden fazla yer kaplayacağını sanmam. Yine bu structure'ı düzenli bir şekilde ofset değerleriyle tablo olarak veriyorum (Tablo V).

BytesPerRow ile, o bitmap'te satır başına düşen byte sayısı belirlenir (=(piksel sayısı/8)+1). **Rows,** satır adedini belirler. **Flags,** bize o bitmap'de kullanılan flag'leri gösterir. BitMap structure'ımızdaki 5. byte olan **Depth** o bitmap içersinde kullanılan bitplane adedini gösterir. **Pad** adıyla tanımlanan word boştur ve ileriki kullanımlar için rezerve edilmiştir. 8. byte'tan sonra yer alan tablo, bitmap'e ait tüm bitplane'leri gösteren bir tablodur. Sırayla her bir longword'de bitplane'lerin adresleri yer alır. Gördüğünüz gibi sistem structure'ları aslında 8 bitplane için rezerve edilmiş. Bu ilerde yapılabilecek geliştirmeler içindir. Her konuda olduğu gibi Amiga library'ler ve structure'lar ilerki gelişmelere yönelik hazırlanmış. Bu şekilde bilgisayar devamlı kendini yenileyebilmekte. Oysa Amiga'dan üstün birçok bilgisayar geliştirilemediğinden batmış durumda (bu bilgisayarlar en güzel örnek Archimedes bilgisayarı). İlerisi için düşünülüp rezerve edilen byte'lara dokunmamanızı öneririm. Programınız KickStart'ın yeni versiyonlarında sorun çıkarabilir.

Tanımı	bit numarası	Anlamı
MODE 640	15	Med-res
PLNCNTMSK	14,13,12	Bitplane adedi (binary olarak)
PF2PRI	7	Double playfield'de 2.playfield'i üste getirir.
HOLDNMODIFY	11	HAM modunu acar.
DBPLF	10	Double playfield modunu açar.
INTERLACE	2	Interlace ekran acar.
COLORON	13	Renkli grafik modunu açar/kapatır.

Tablo II - RastPort structure'u grafik modu flag'ları

Programımızda açıklayacağım iki altrutinden biri **INITBITMAPS.** Burada ilk önce graphics.library base'ini A6'ya atıyoruz. Bu şekilde bundan sonra jsr -xxx(A6) komutu kullandığımızda graphics.library'den bir fonksiyon kullandığımıza emin olabiliriz. Her zaman bir library fonksiyonunu çağırmadan önce doğru library base adresini A6 register'ına atın. Aksi halde böyle saçma sapan bir hata epey değişik sonuçlar doğurabilir. Siz de programı yazmak için harcadığınız sürenin en azından 2 katını hatayı aramak için geçirirsiniz. Bazen böyle çok ufak hatalar göze çarpmaz. Her neyse, gelelim sonraki satırlara. Burada yeni bir library fonksiyonu görüyoruz: **INITBITMAP.** Bu fonksiyon yardımıyla bir bitmap açabiliriz. Bunun için fonksiyonu çağırmadan bazı register lara değerler atamalıyız. Bu değerlerden ilki, bitmap structure'ını barındırabilecek büyüklükte bir hafıza alanı. Bu alanın aynı anda çalışabilecek başka programlar tarafından da yanlışlıkla silinmesini engellemek için bölgeyi BLK komutu ile rezerve etmeliyiz. Hafıza ayırmak için bir diğer yöntem de exec.library'sindeki AllocMem fonksiyonu. Fakat bunu daha ilerde göreceğiz. Bitmap structure'ımızın bulunacağı hafıza bölgesinin başlangıç adresini A0 register'ına atmalıyız. D0'a bitmap'de kullanılacak bitplane adedini gireriz. Dİ ve D2 register'lan da bitmap'imizin kaç piksel büyüklüğünde olacağını belirlemek içindir. InitBitMap fonksiyonunun library ofseti, -390 ($186)'dır. Bitmap'imize ait bitplane'lerin her birinin adresini de belirlememiz gerekmekte. Bunu aşağıda yapacağız.

Bu altrutindeki ikinci kullanılan library fonksiyonu InitRastPort. Kullanımı gayet basit. Açılacak RastPort structure'ını barındıracak bir hafıza bölgesinin adresini Al'e atamamız ve fonksiyonu çağırmamız yeterli. Fonksiyonun library ofseti -198 (=$c6).

InitBitMap ve InitRastPort fonksiyonlarının parametrelerini Tablo V'te görebilirsiniz.

InitRastPort fonksiyonunu çağırdıktan sonra structure için ayrılan bölgede sadece bazı temel datalar değişecektir. Bunlar şöyle: Mask, FgPen, AOlPen ve LinePtrn isimli datalar -1 ($ffff) değerini; DrawMode datası ise 1 (=JAM2) değerini alır. Font dataları ve pointer'ı, kullanılan sistem fontunu gösterir. Bu yüzden RastPort structure'ındaki BitMap datasını değiştirmemiz gerekmekte. Bunu da 'move.l #SBITMAP,SRAST+4' satırıyla gerçekleştirdim. Az önce açtığımız bitmap structure'ının adresini (=SBITMAP) RastPort structure'ımızın (=SRAST) 4. byte'ından sonrasına longword olarak yazıyoruz. Böylece SBITMAP, SRAST structure'ına bağlı bir structure olacaktır. Şimdi de demin belirttiğim gibi bitmap structure'ındaki bitplane adreslerini doğru olarak girmemiz gerekmekte. Bir bitplane kullandığımız için sadece 8. ofsetteki longword'a PlC'in adresini yazıyoruz. PIC, programın sonunda tanımlanmış olan bir label. Bura-

Tanımı	Değeri	Açıklama
FS NORMAL	0	Hicbir özellik vok.
FSF EXTENDED	8	Geniş font (60 kolonluk yazı ekranı)
FSF ITALIC	4	İtalik yazı
FSF BOLD	2	Bold yazı
FSFJJNDERLINED	1	Altı çizili yazı

Tablo III- Font stilleri (kombinasyon yaratmak için değerleri toplayınız.)

Tanımı	Değeri	Açıklama
FPF ROMFONT	1	Font ROM'da yer almakta.
FPF DISKFONT	2	Font disketten yüklenmiştir.
FPF TALLDOT	4	hires non-interlace modunda kullanmak için.
FPF WIDEDOT	16	lores interlace modu için font.
FPF PROP. FPF	32	Proporsiyonal font.
REMOVED	128	Font hafiızadan silinmiştir.

Tablo IV - Font flag'ları

da INCBIN kullanarak hem hafıza ayırıyoruz, hem de disketten bir data dosyası (binary) okuyoruz. Bundan sonra gelen satırlar hemen hemen deminkilerin aynısı. Değişen tek şey sadece son beş satır:

```
lea  DBITMAP,a3
move.l RASTPORT.a0
move.l 4(a0),al
move.l 8(al),8(a3)
rts
```

Burada daha önce OpenWindow fonksiyonundan elde ettiğimiz window'a ait RastPort structure'ının adresini A0'a, bizim açmış olduğumuz DBITMAP structure'ının adresini ise A3'e atıyoruz. Ardından da window'a ait RastPort'un 4. byte'ından sonra gelen longword'u Al'e kopyalıyoruz. Bu, window'umuza ait olan Bit-Map structure'ının adresidir. Son satırla da bu BitMap structure-'ındaki ilk bitplane adresini alıp bizim RastPort structure'ına ilk bitplane adresi olarak yazıyoruz. Bu şekilde DBITMAP'in bitp-lane'iyle window'un bitplane'i aynı yerde olmakta.

Gelelim bir sonraki alt rutinimiz olan PUTGFX'e. Burada açmış olduğumuz bitmap'lerden birindeki resim datasını diğerine (ekrana) kopyalamamız gerekmekte. Daha önce anlattığım yöntem sistem kurallarını hiçe sayarak çalıştığından, window'un kenarlarını tahrip etmekteydi. Burada ise graphics.library'den bir fonksiyon kullanacağız. Bu fonksiyonun adı BltBitMap ve amacı bir bitmap'e ait bitplane'lerden dörtgen bir alanı başka bir bitmap structure'ına ait bitplane'lere kopyalamak. Fonksiyonu çağırmadan önce yine doğru library base adresini A6'ya atıyoruz. Bundan sonraki satırlarda fonksiyonun ihtiyacı olan bazı parametreleri çeşitli register'lara yazıyoruz. Bu parametreler ve ait oldukları register'ler şöyle:

A0-srcBitMap: Source (kaynak) BitMap structure'ının adresi.

A1-destBitMAp: Destination (sonuç) BitMap structure'ının adresi.

A2-tempA: Source ile destination aynı bitplane'deyse ve bu kopyalanacak dörtgenle sonuç dörtgenin koordinatları çakışıyorsa bu register hafızada boş bir alanı göstermelidir. Bu alanın boyutu kopyalanacak alan * bitplane sayısı kadar olmalıdır. Daha ilerde bu opsiyonu daha detaylı göreceğiz.

D0-srcX: Source bitplane'lerinden kopyalanacak alanın sol üst köşesine ait x koordinatı.

Dl-srcY: Kopyalanacak alanın sol üst köşesinin y koordinatı.

D2-destX: Kopyalanacak dörtgenin destination bitplane'leri üzerinde basılacağı x koordinatı.

D3-destY: Dörtgenin destination bitplane'lerinde basılacağı y koordinatı.

D4-sizeX: Kopyalanacak dörtgenin genişliği (piksel olarak).

D5-sizeY: Dörtgenin yüksekliği.

D6-minterm: Kopyalama şekli:

$c0= direkt kopyalama
$30= kopyalama sırasında resim dataları negatiflenir.
$50= sadece destination ekranındaki resim bilgilerini negatifler.

D7- Kopyalamada kopyalanacak bitplane'lere ait flag'ler. Herbir bit bir bitplane'i temsil eder. Bu şekilde dilerseniz resimdeki bazı bitplane'leri kopyalamayabilirsiniz. Normal bir kopyalama için buraya 255 değeri (=$ff) yazmanız gerekmekte.

Bu fonksiyonun da açıklamasını Tablo V'de düzenli olarak görebilirsiniz.

Ehh, geçen ayki programın açıklamasını sonunda bitirebildim. Ne dersiniz, bu program sayesinde yeni birçok şey öğrendiniz değil mi? Bu aylık bu kadar bilgi yeter herhalde. Artık köşemin geri kalan kısmında da assembler komutlarının tablosunun ilk kısmını (Tablo VI) koyuyorum. Önümüzdeki iki ay boyunca bu tabloyu tamamlayacağım. Buradaki komutlar ile ilgili örnekleri ilerledikçe programlarımız içinde göreceksiniz. Tablonun ilk kolonunda adresleme şeklini <ea> ile belirleriz. Adresleme kolonundaki altkolonlarda da o komutun gösterilen adresleme tipiyle çalışıp çalışmadığını; Flag'ler kolonunda komut kullanıldığında etkilenen flag'leri görebilirsiniz. Buradaki <-> işareti uygun flag'ın etkilenmediğini, <0> ise 0 konumuna geldiğini belirler. <*> sembolü flagin değiştiğini, <1> flag'ın 1 olduğunu, <U> ise belirsiz konum olduğunu gösterir.

İlk kolonda 2-3 komutun içindeki bazı harflerin cc olduğunu göreceksiniz. Bu cc harfleri yerine Tablo VH'deki branch komut eklerinden birini koyabilirsiniz.

```
Fonksiyon ismi: OldOpenLibrary
Bulunduğu library: 'exec.library'
Ofseti:-408 (=-$198)
Parametreler:
* giriş bilgileri: LibName->a1
* çıkış bilgileri: d0->LibBase ya da 0

Fonksiyon ismi: Text

Bulunduğu library : 'graphics.library'
Ofseti: -60 (=-$3c)
Parametreler:
* giriş bilgileri: String -> a0; RastPort -> a1; Count -> d0
* çıkış bilgileri: yok

Fonksiyon ismi: InitBitMap
Bulunduğu library: 'graphics.library'
Ofseti:-390 (=-$186)
Parametreler:
* giriş bilgileri: BitMap-> a0; Depth -> d0; Width ->d1; Heigth -> d2
* çıkış bilgileri: yok

Fonksiyon ismi: InitRastPort
Bulunduğu library: 'graphics.library'
Ofseti:-198 (=-$c6)
Parametreler:
* giriş bilgileri: RastPort -> a1
* çıkış bilgileri: yok

Fonksiyon ismi: BltBitMap
Bulunduğu library: graphics.library'
Ofseti:-30 (=-$1 e)
Parametreler:
* giriş bilgileri: SrcBitMap - > a0; DestBitMap -> a1; TempA -> a2
                   SrcX -> d0; SrcY -> d1; DestX -> d2; DestY -> d3 SizeX
                   -> d4; SizeY -> d5: Minterm -> d6; Mask -> d7
* çıkış bilgileri: yok
```

Tablo 5 - Library Fonksiyonları

xx:	Anlamı:	İşlevi:
T	true-doğru	sonuç 1'mi?
F	false-yanlış	sonuç 0'mı?
HI	high-yüksek	sonuç > verilen değer?
LS	low/same-alçak/aynı	sonuç <= verilen değer?
CC	Carry clear-Carry sönük	Carry flag'ı 0 mı?
CS	Carry set-Carry yanık	Carry flag'ı 1 mi
NE	not equal-eşit değil	Sonuç, değere eşit değil mi?
EQ	equal-eşit	Sonuç, değere eşit mi?
VC	Overflovv clear-Ovf.sönük	Sonucta tasma vok mu?
VS	Overflow set-Ovf. yanık	Sonucta taşma var mı?
PL	Plus-pozitif	Sonucun durumu pozitif mi?
MI	Minus-negatif	Sonucun durumu negatif mi?
GE	Greater/equal-büyük/eşit	Sonuç => verilen değer?
LT	Less than-daha az	Sonuc < verilen değer?
GT	Greater than-daha çok	Sonuç > verilen değer?
LE	Less/equal-az veya eş	Sonuç <= verilen değer?

Tablo VII - Bxx, DBxx *ve Sxx koşullu branch* ***komutlarında xx yerine gelebilecek takılar.***

ASSEMBLER'da
YENİ UFUKLAR

Cem GENCER

Yine merhaba! Bu ay yine sizlerle beraberiz ve artık teorikten çok pratik konulara inmeye başlayacağız. Bakalım bu ay ki menüde neler var? Geçen ay copper listesi kullanan bir program örneği vermiştim. Bu ay da copper'ın pratikte nasıl kullanıldığına değineceğim. İlk ele alacağım konu, çoğunuzun intro ve demolarda gördüğü renk çubukları (daha teknik bir terimle, copper çizgileri/çubukları). Bunların yapılışı gayet basit. Copper listemiz aracılığıyla ekran tarama ışınına belli bir satın beklemesini ve bu satıra geldiğinde de zemin rengini değiştirmesini söylememiz gerekmekte. Bunu yapmak sandığınızdan da basit. Fakat ilk önce bir iki ufak değişikliğe dikkatinizi çekmek istiyorum. Bunlardan ilki copper listesini kullanış şeklimiz. Geçen ay makro kullandık, bu ay ise direkt dataları yazacağız. Bunun artı bir avantajı yok fakat Avrupa'da herkes bu yöntemi kullanıyor. Bu yönteme siz de kendini alıştırırsanız elinize geçen source'ları en ince ayrıntısına kadar rahatlıkla inceleyebilirsiniz. Tabii yine de tercih sizin. Dilerseniz yine de makro kullanın. Fakat şimdiden söyleyeyim, bütün yayınlayacağım source'larda copper listesi data tabloları şeklinde olacaktır.

Bu data tablosu şeklindeki source'u programımızda nasıl yaratacağız? Bu sorunun da cevabı basit. Geçen ay verdiğim makroları biraz dikkatli incelemişseniz bunların kullanıldıklarında hafızada data yarattığını görmüş olmanız gerekir. Tekrar hatırlatmak gerekirse üç copper komutunun parametreleriyle hafızadaki şekilleri aşağıdaki gibi olacaktır. CWAIT: dc.w yx, maske
CMOVE: dc.w reg , data (reg 0 ile 0 ile $lbf arasında olmalı)
CEND: dc.w $ffff,$fffe

Her üç komut da gördüğünüz gibi word'lerle çalışır. Bunun nedeni Amiga'nın 16 bitlik bir bilgisayar oluşudur. Bütün adreslemeler 16 bit (1 word) üzerinden yapıldığında hiçbir sorun çıkmaz. Yukardaki üç komutta parametreleri nasıl vereceğimize bir göz atalım. İlk komut olan CWAIT'de yx word'u ile beklenecek y ve x koordinatları verilir. Diğer word ise CWAIT komutunun bit dizilimindeki maskedir (VE ve HE-Vertical Enable ve Horizontal Enable). Bu maske genelde $fffe olur. Bu şekilde hem dikey, hem de yatay koordinatların dikkate alınacağını belirleriz. Şayet bunlardan herhangi birini kullanmak istemiyorsak maskede uygun bitleri 0 yaparız. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi bu şekilde copper'ın, her 16. satın beklemesini otomatik olarak gerçekleştirebiliriz.

```
dc.w   $4107,$fffe  ; y=$41; x=07 koordinatını bekle.
de.w   $0f07,$fffe  ; her 16. satırda x=07 koordinatını bekle.
```

Dikkat ettiyseniz bütün örneklerde yatay koordinat 07'yi beklemiyorum. Bunun nedeni, ekran tarama ışının satır atlama noktasında oluşan ufak hatayı düzeltmek. Eğer x koordinatı olarak 07'den farklı bir değer yazarsanız ve monitörünüzün H.PHASE ayarı4

6+yla ekranı sola doğru kaydırırsanız copper çizgisinin ekran sınırında kırıldığını (bir alt satıra geçtiğini göreceksiniz. Tabii ki demolarımızda böyle ufak tefek hataları da istemiyoruz.

Yazımın ilk bölümünde anlatmadığım bir copper komutu daha var; CSKIP. Bu komutu anlatmayışımın sebebi biraz karışık oluşu ve pratikte hiçbir yerde kullanılmayışıdır. Şayet bu komutu kullanan bir source bulursanız bana da haber verin. Komutun bit dizilimi CWAIT ile hemen hemen aynı. Sadece $fffe yerine $ff01 yazıyoruz. Meraklılar için söyleyeyim, bu komutu daha detaylı olarak ilerde Hardware köşesinde bulabilirsiniz.

Gelelim bu ayki örneğimize. Örnekte data tablosu şeklinde copper listesi var. Bunu incelemenizi öneririm. Burada 1 bitplane açıyorum, gerekli tanımlamaları da yaptıktan sonra copper çubuklarını yaratmak için CWAIT ve CMOVE komutlarını bir hayli kullanıyorum. Görebileceğiniz gibi üç temel grup var. Bunlardan herbiri yardımıyla kalınlıkları aynı, renkleri farklı olan üç copper çubuğu yaratılıyor. Her bir çubuğun hoş gözükmesi için de kendi içlerinde bir renk skalaları da var. Bu renk skalası, copper çubuklarına çok az da olsa şişkinlik efekti kazandırır.

Programın rutinlerine şöyle bir bakacak olursak, mouse kontrol rutininden hemen öncesine bir bsr komutu eklendiğini görüyoruz. **MODIFY** alt-rutinine bir bakalım, neler var?

İlk satırda Copper'ın adresinin 52 byte ilersini A0'a yüklüyoruz. Hayda, bunun ne gereği var? Copper listesi bir data tablosu ve sadece word'lardan oluşuyor. Demek ki 52'yi 2'ye bölmemiz gerekli. Sonuç 26 olacak. Demek ki copper listesinin 26. wordunun adresini A0'a koyuyoruz. Bir bakalım burada ne var? Copper listesinin başından itibaren 26 word sayarsak copper çubuklarının tanımlamalarının başına geliriz. Bizim rutinimizin de amacı buradaki datalarla bir şekilde oynamak. Sabırsız olanlar programı hemen yazıp çalıştırmışlarsa copper çubuklarının aşağıya doğru hareket ettiklerini görecekler. Sabırlı arkadaşlara da daha fazla beklemeden hemen programı yazıp çalıştırmalarını öneririm. Bu çubukları aşağıya doğru bir satır hareket ettirmek için yapacağınız tek şey program içersinde copper çubuklarının koordinatlarıyla oynamak. Bunu döngü içersinde yaparsanız devamlı aşağıya doğru bir hareket olşur. Çubuklar ekran sonuna geldiklerinde de tekrar ekran tepesine geri dönerler. Bunun nedeni, dikey koordinat byte'inin $ff olduğunda ve tekrar satır anırma döngüsüne gidildiğinde reset'lenerek 0 oluşundan kaynaklanıyor (-l'e 1 eklerseniz 0 olur, Sff'de bir anlamda -1).

Copper koordinatlarıyla oynarken dikkat edeceğiniz iki nokta var. Birincisi erişimlerinizi devamlı word olarak yapın. Longword kullandığınızda copper koordinat word'ünün yanındaki copper komut word'ünü de etkilersiniz. Bu da programınızda kötü sonuçlar doğurur (program çalışmaz!). Şayet byte olarak erişim yaparsanız ya sadece dikey koordinat byte'mı ya da yatay koordinat byte'ını etkileyebilirsiniz. Bu durumda en sağlıklısı yine de word. Rutinimizin **MLP** label'ından hemen sonra gelen satırın anlamını anlamışsınızdır herhalde. Dikey koordinata bir ekleniliyor. Bir sonraki satır A0'ın içeriğine 8 eklemekte. Bu da AO'ın bir sonraki copper koordinat bilgisine erişmesini sağlamakta. 24'lük (23+1 dbf komutu yüzünden) bir döngü yardımıyla da copper çubuklarının tüm dikey koordinatlarına bir eklemekteyiz. Bu şekilde her üç copper çubuğu da hemen hemen aynı anda bir alt satıra kayacaklardır.

Ana rutinimiz olan **LOOP** ile hem mouse ve **VBLANK** ($dff006) kontrol ediliyor hem de alt rutinimize dallanma yapılıyor. VBlank kontrolünün gerçek fonksiyonunu şimdi daha iyi görebiliriz. Loop label'ından sonra gelen iki satınn başına <;> işareti koyun ve programı çalıştırın bakalım, ne olacak? Program hızlı çalışır, fakat istemediğimiz bir hızda. Bu hızı da ancak VBlank'i kontrol ederek kontrol altına alabiliriz.

Evet bu aylık bu kadar. Sizden istediğim verdiğim programı kurcalamanız ve kendinize değişik copper'lar yaratmanız. Örneğin copper çubuklarının sayısını ya da kalınlıklarını değiştirin, bazı çubuklan aşağı, bazılarını da yukarı hareket ettirin. Gelecek ay yatay copper'lara kısaca bir değinmek istiyorum. Diğer anla-

tacaklarım da şimdilik sürpriz. Gelecek aya kadar hoşçakalın ...

```
  ; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
  ; >>            GELİŞMİŞ ASSEMBLER KURSU      <<
  ; >> COPPER DEMONSTRASYON PROGRAMI 01  <<
  ; >>            by Cem GENCER-1991           <<
  ; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

  q
        movem.l  a0-a6/d0-d7,-(a7)
        bsr.s    Clear
        bsr.s    Init
  Loop:
        cmp.b    #$ff,$dff006
        bne.s    Loop
        bsr.s    Modify
  Mouse:
        btst     #6,$bfe001
        bne.s    Loop
        beq.s    Final
  ; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
  ; >>>            Tum alt-rutinler buradan sonra ...      <<<
  ; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
        lea      SysCop,a0
        move.l   (a0),50(a6)
        movem.l  (a7)+,a0-a6/d0-d7
        rts
  Init:
        move.l   4,a6
        lea      GfxName,al
        jsr      -408(a6)
        move.l   d0,a6
        move.l   d0,GfxBase
        lea      SysCop.a0
        lea      Copper,al
        move.l   50(a6),(a0)
        move.l   al,50(a6)
        rts

  Clear:
        lea      $70000,a0
        move.l   #$a00,d7
  CLP:
        clr.l    (a0)+
        dbf      d7,CLP
        rts

  Modify:
        lea      Copper+52,a0
        move.l   #23,d7
  MLP:
        add.w    #$0100,(a0)
        add.l    #8,a0
        dbf      d7,MLP
        rts
  ; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
  ; >>>            Tum datalar burada sonra ...            <<<
  ; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

  GfxName:
        dc.b     'graphics.library',0,0
  Copper:
        de.w     $0100,$ 1200

        de.w     $008e,$3a81,$0090,$40cl
        dc.w     $0092,$0038,$0094,$00d0
        de.w     $0108,$0000,$010a,$0000
        dc.w     $00e0,$0007,$00e2,$0000
        dc.w     $0180,$0000,$0182,$0000
        dc.w     $0120,$0000,$0122,$0000
        dc.w     $4O07,$fffe,$0180,$0300
        dc.w     $4107,$fffe,$0180,$0500
        dc.w     $4207,$fffe,$0180,50700
        de.w     $4307,$fffe,$0180,$0f00
        dc.w     $4407,$fffe,$0180,50700
        de,w     $4507,Sfffe,$0180,50500
        dc.w     S4607,5fffe,50180,50300
        de.w     $4707,Sfffe,50180,50000

        de.w     S5007,$fffe,50180,50030
        dc.w     55107,$fffe,$0180,50050
        dc.w     S5207,5fffe,50180,50070
        dc.w     55307,$fffe,50180,500f0
        de.w     55407,$fffe,50180,50070
        dc.w     55507,$fffe,50180,50050
        dc.w     55607,$fffe,50180,50030
        dc.w     55707,$fffe,50180,50000

        dc.w     56007,$fffe,50180,50003
        dc.w     56107,$fffe,50180,50005
        dc.w     S6207,5fffe,50180,50007
        dc.w     56307,$fffe,S0180,5000f
        dc.w     S6407,$fffe,50180,50007
        dc.w     56507,$fffe,50180,50005
        dc.w     $6607,Sfffe,50180,50003
        dc.w     56707,$fffe,$0180,50000

        dc.w     5ffff,$fffe

  SysCop:
        del      0

  GfxBase:
        del      0
```

AMİGA SALATASI

Herkese selam. Bu ay birçok tiyomuz bulunuyor. Birçok oyunu rahatlıkla bitirebileceğiniz bu tiyolar için bana yardım eden BEYAZ/TST, OBITUARY/BNX, VIGO/BNX, GHOST/BNX ve LEVENT YURGA'ya teşekkür ederim.Fazla zaman kaybetmeden hemen başlayalım.

♦ *LOTUS TURBO ESPRITII:*

Geçen ayın mega oyunu ve tüm zamanların en iyi araba yarışının kademe password'leri şunlar:

LEVEL	PASSWORD
2 Night Course	TWILIGHT
3 Fog Course	PEASOUP
4. Snow Course	THE SKIDZ
5: Desert Course	PEACHES
6. Motorway Course	LIVERPOOL
7. Marsh Course	BAGLEY
8. Storm Course	E BOW

Bu passwordlar için İzmir'den LEVENT YURGA'ya teşekkür ederim. Şimdi işin inceliklerine gelelim. Bunlarda benden. Eğer oyunda sonsuz zamana sahip olmak istiyorsanız password yazılan yere 'TURPENTINE' yazın. Eğer işin şamatasındaysanız, kod yazılan yere 'DUX' yazın. Şimdilik bu kadar.

♦ *THUNDER HAWK:*

İlk önce tiyoları gönderen KAAN YAZICIOĞLU'na teşekkür ederim. Bu mükemmel helikopter simülasyonunda helikopter ve AWACS'lara A-10B Cobra ile saldırırsanız çoğu zaman Flare ya da Chaff'la kurtulurlar. AWACS'lara A-11F Shallow ile saldınn. Bunlar radar güdümlüdür ve kilitlendiklerinde kaçırmazlar. Ayrıca uçaklar için ie bir taktik vereyim. Eğer uçaklar arkanızdalarsa bir dağın arkasına gizlenin, üzerinizden geçince arkasından bir A-11F gönderin ve işini bitirin. Ayrıca F1-F2 veya Return-shift ile IR-RD göstergelerini (JAMS) açın. DEL-HELP ile Chaff ve Flare atabilirsiniz.

♦ *VENÜS THE FLYTRAP:*

GREMLINS'in kaliteli shoot'em upladından olan VENÜS THE FLY TRAP'ı artık bitirebilirsiniz. Kod bölümüne MERCURY girerseniz devamlı havada uçabilir ve bölümleri daha rahat geçersiniz. Böylece onuncu bölümü görme şansınız olur.

♦ *WINGS OF FURY:*

Geçen aylarda "COLIN WAS HERE" şifresi ile yayınlanan bu oyunun diğer tuş ları şunlardır.

Q = Oyundan çıkış.
M = Silahı sonsuz yapma. (Doldurma)
C = Silah değiştirme.
P= Oyunu sonsuz haklı yapma.
F= Yakıtı yenileme.
D= Uçağınız vurulunca bir kere bu tuşa basarsanız artık hiç vurulmazsınız ve böylece toplar üzerinden rahatlıkla geçersiniz.

♦ *PROJECT 1:*

İkinci kademede devamlı göktaşlarının sağından gitmeye çalışın. Ayrıca bölüm sonlarında SMART'ları kullanmayın. Çünkü bu silah büyük yaratıklara işlemiyor. Tipsler için teşekkürler KAAN. Yeni mektubunu bekliyorum. Bye.

♦ *KILLING GAME SHOW:*

Bu tipsleri de İstanbul'dan okurum HAYRETTİN YILDIZ göndermiş. Önce tipsler sonra sorularına cevaplar. Eğer PSYGNOSIS'in bu önlü shoot'em up'ında zorlanıyor ve düzey geçemiyorsanız, artık üzülmenize hiç gerek yok. Sonraki düzeyleri oynayabilmek için yapmanız gereken tek şey Diskmaster veya benzeri bir programla oyunun ikinci disketinde bulunan level'ların isimlerini 'RENAME' fonksiyonu ile level 1'in ismi olan LVL1 ile değiştirin. Ancak bunu yapmadan önce level 1 'in ismini de başka bir isim ile değiştirin. Örneğin LVL1'i, rename ile LVL1+ yapın. Sonra LVL8'i rename ederek LVL1 yapın. Bilgisayarı resetleyip oyunu yüklediğinizde sekizinci seviye ile başlayacaksınız.

♦ *PINBALLMAGIC:*

Şimdiye kadar yapılmış en kaliteli pinball oyunudur. Eğer tüm harfleri söndürüp çıkış kapısını açtığınız halde topu bu kapıya (EXIT) sokmakta zorlanıyorsanız 'F4* tuşuna basın. Topu buraya sokmanıza gerek kalmadan bir sonraki seviyeye geçeçeksiniz. 'F3' ile de oyun esnasında preferences menüsüne girebilirsiniz.

Evet şimdi sorularınızı cevaplayabiliriz. Dergimizin üçüncü sayısında haber olarak yazdığımız THE WALKER, CUTEEPOO ve GORE'dan maalesef haber yok. Bizim le beraber tüm dergilerde haber olarak ya zılan oyunlar daha piyasaya çıkmadı. Bende sizin kadar sabırsızım. Özellikle THE WALKER ve GÖRE için. Hadi PSY bizi fazla bekletme!

Maalesef Z-OUT'un çalışan versiyonunu bulamadım. Bende bulunan versiyonu da birinci kademeden sonra çalışmıyor. X-OUT'un çalışan versiyonuna sahibim. CELAL KANDEMİROĞLU tarafından hediye edilmiştir. Zannedersem gözünden kaçtı. Dört beş sayı önce LOGIC AL'in tüm passwordlarını vermiştim. Ama yine de gönderdiğin için teşekkürler. Yeni mektuplarını bekliyorum.

♦ *SUPREMACY:*

Bu tiyoları da İstanbul'dan TARKAN arkadaşımız göndermiş. Kısa bir not: 'Thanx PUBLIC ENEMY FAN. SEND MORE TIPS! CU!' Tek disketlik versiyonda bir gezegeni formatladıktan sonra orayı tamamen boşaltın. (Madenlerde dahil) Sonra oraya bir enerji yapıcı yollayıp yörüngede bir kaç gün bekletin. Sonra dock'a alın ve yok edin. İste size 20000 ton fuel.

♦ *SPEEDBALL II;*

Bu tiyoları Çanakkale'den Dr. ALÎ HATAY göndermiş. Gecikme için özür dilerim. Bu yazıyı okurken paketim elinize ulaşmış olur. Yeni tiyolar bekliyorum. SPEEDBALL II'de başlarken Revolver takımını seçin. Sonra takımınıza sadece 'SPEED' (Hız) alın. Böylece takımınızı maximum hıza ulaştırmış olursunuz. Zayıf takımla oynayınca bol bol para toplayıp yeni adamlar transfer edebilirsiniz. Böylece takımınız daha da kuvvetlenir. Bîr de gol atma kolaylığı. Kaleye ortadan geliyoruz, ceza sahasına girmeden hızlı bir atış ile topu kalenin üst duvarına çarptırıyoruz. Top düşmeden gidip kaleciyi dövüyoruz ve yukarıdan gelen topu boş kaleye kısa bir atışla atıyoruz.

♦ *CHIPS CHALLENGE:*

İşte yeni kodlar:

17. ASMG 23. HUVE 29. QGOL
35. UDTM 18. HMJL 24. UNSZ 30.
BQSN 36. NXIS 19. MRHR
25. PQGU 31. RYMS 20. KGFP
26. YUYU 32. PEFS 21. UGRW
27. IGGZ 33. BQSN 22. WZIN
28. UJDD 34. NQFI

♦ *MANCHESTER UNITED:*

Gol atmak için santrayı biraz geçin. Joystick'i geriye çekin ve ateş tuşuna uzun müddet basın.

♦ *LIFE&DEATH:*

Hastanın her tarafını klikleyin. (Karın bölgesi)

- Hiç şikayeti yoksa observe seçeneği.
- Göbek altında iki taraflı ağrı varsa film çektirin. Taş varsa (filmde üç tane beyaz nokta) REFERE seçeneğine taş yoksa eğer varsa OPERATE seçeneği.
- Tek taraflı ağrı varsa filmde taş varsa yine aynı işlem.
- Her tarafta şikayet ağrı varsa MEDICAL tedavi.

Ameliyat yaparken önce üst çekmeceden sabunu alın. Sonra eldiveni giyin. Aynı çekmecede sağ üstteki, ameliyat yerini

sterilize yapıcıyı alın ve karın bölgesinin etrafına sürün. Sonra soldaki örtüyü hastanın üzerine kapatın. Alt çekmeceye geçin. 'B' yazan antibiyotiği alıp cilde klikleyin. daha sonra 'G' yazan glikoz şişesinden uygulayın. Tekrar şişeyi yerine koyun. Anesteziyi 'ON' yapın. Bisturi (bıçağı) alın ve cildi soldan sağa doğru eğik çizin. Kanama yerlerini bisturinin altındaki kalem ile (makasa benzeyen) tutun yani götürüp üzerine bırakın. Kuter ile (sol aşağıda) yakın. Spongel ile kare şeklindeki bez ile silin. Klembi alırken işaret parmağı klembin yönünde olmalı. **Daha** sonrada ekartör ile yarayı açın. Aşağıda ortada. Ekartörü yara yanına getirip klikleyin. Alırken sağ tuş ile klikleyeceksiniz. Yarayı kapatırken dikiş kullanacaksınız. Bu sıra ile yapmazsanız hasta ölür. Şayet kan basıncı 9'un altına düşerse kan uygulayın. Kalp ritmi bozulursa 'A ile gösterilen ATROPİNİ vurun. Füyf! Kendimi DOÇENT DR. TUNÇ DİNDAŞ! olarak görmeye başlayacağım. OP. DR. ALİ HATAY'a teşekkürler.

♦ *OOOPS UP:*

Bu oyunun tüm kodlarına hayır demezsiniz heralde? Artık bitirin şu oyunu. Hayde kodlara devam edelim.

4799	->	Level	100	s041	-> Level 50	t800	-> Level 99
84ds	->	Level	49	v069	-> Level 98	d824	-> Level 48
jubi	->	Level	97	el 14	-> Level 47	jh90	-> Level 96
x94b	->	Level	46	c5j0	-> Level 95	ve96	-> Level 45
a3k9	->	Level	94	s046	-> Level 44	guf7	-> Level 93
aqlq	->	Level	43	neci	-> Level 92	up9f	-> Level 42
x3ql	->	Level	91	xpe5	-> Level 41	a234	-> Level 90
4g7h	->	Level	40	2i 10	-> Level 89	fo49	-> Level 39
pi31	->	Level	88	6p05	-> Level 38	w8ga	-> Level 87
do49	->	Level	37	nept	-> Level 86	dglo	-> Level 36
er7e	->	Level	85	dk39	-> Level 35	mue0	-> Level 84
206g	->	Level	34	la8d	-> Level 83	dk48	-> Level 33
s4a9	->	Level	82	fd4g	-> Level 32	sa3a	-> Level 81
d947	->	Level	31	eb0l	-> Level 80	10f4	-> Level 30
biwi	->	Level	79	pd30	-> Level 29	kop9	-> Level 78
32h4	->	Level	28	tup8	-> Level 77	cxe5	-> Level 27
r2t7	->	Level	76	ie5c	-> Level 26	jug8	-> Level 75
xpe4	->	Level	25	gulu	-> Level 74	39vs	-> Level 24
miro	->	Level	73	a0a5	-> Level 23	juee	-> Level 72
p49x	->	Level	22	30rt	-> Level 71	g81d	-> Level 21
fuk0	->	Level	70	dk49	-> Level 20	hgf6	-> Level 69
x03c	->	Level	19	ipou	-> Level 68	40fj	-> Level 18
rewq	->	Level	67	uu09	-> Level 17	6gi3	-> Level 66
x038	->	Level	16	trp2	-> Level 65	waqd	-> Level 15
9o5w	->	Level	64	49f8	-> Level 14	w3re	-> Level 63
v03d	->	Level	13	ti27	-> Level 62	fdl0	-> Level 12
0ot8	->	Level	61	40v8	-> Level 11	mc90	-> Level 60
d04g	->	Level	10	ow75	-> Level 59	nf05	-> Level 09
mf03	->	Level	58	ckd4	-> Level 08	r4g6	-> Level 57
5f6j	->	Level	07	oep5	-> Level 56	fa20	-> Level 06
pw04	->	Level	55	q058	-> Level 05	39gh	-> Level 54
fl59	->	Level	04	r4kg	-> Level 53	30fj	-> Level 03
2ff7	->	Level	52	dk51	-> Level 02	for0	-> Level 51
po0l	->	Level	01				

♦ *INTERCHANGE:*

Bu oyunun kodlarını yazalım.

İLKRST	31: SLOP	16:AIDA	36: GORE
21: SEAN	41: KILL	26: STOD	46: SHOT

♦ *ELIMINATOR:*

Aşağıdaki kodları kullanabilmeniz için title ekranında 'HELP'e basın ve kodları kullanın.

02: AMEOBA	08: GEEGEE	03: BLOOOP	09: HANDEI
04:CHEEKI	10: ICICLE	05: DOINOK	İLJAMMIN
06: ENIGMA	12: KIKONG	07: FLIPME	13: LAPDOG

♦ *CODE NAME ICEMAN:*

İşte Sierra'nın en sürükleyici adventure'ının 'CODE BOOK'u. Password sorulduğu zaman buradan yararlanabilirsiniz. Oyun hakkında kısa ipuçları gönderebilirsiniz.

Page 5:
U.S. WHEN TO READ LOST PHOTO CONTACTING IN SEPARATE SEND PLACING MOTION VITAL FOR DECEMBER DESTROY ADMISSION PEOPLE TO FIND PASS TIME SO LINE OVER WANT WITH MARINE AND SHADE COONTZ SERVICE EXHIBIT CLOCK INTRODUCTION WEAPONRY OF NEAREST DECISION IS JUSTIFIED UNDER TOMORROW IS EVERY SILVER DEGREE

Page 7:
NEXT STRANGE GO COMMUNIQUE SOMEHOW LAST OFF BUT IT ACTIVITIES DO CONFIDENTIAL FIRST ANNOUNCE MONEY IF RIGHT WEAPONS YOUR CAN OVERTHROW UPDATE ROLL CROSSINGS SERIES WILL 170 THING GOING RIBBON AFTER LARGE STAMP FALL OUT COURSE OF SHOE MAY CAUTION SAND TOP MOUSE RIVER MOON SHIP

Page 9:
SONAR ANOTHER CAN SEE FACE 50 OFFICIAL NEWS AGENT WIT SOMEONE LOCATE WICK SIX 1000 LATITUDE QUEEN TELEVISION AS LONG IS PLAY THE OPEN STUFF LOOK ON SHALL DEGREES HEARD BEARING TEN 28NM WONDERFUL STILL IS ERRATIC FUNCTION THERE RUSSIAN SWORD DIRECTION CONTACT BUTTON BOWL SURFACE TWO TENT

Page 11:
INSTRUCTIONS TO MINT WITH PARK REDWOOD DEAD MISSION UNDER THERE 4100 EXTREME 32 BIG CAPITAL FISHERMAN TYPE LOCK NECESSARY CALIFORNIA CAN BOTTLE PHONE OCEAN OFF YEAR RENDEZVOUS DONE CALL HOOD OLD BOY LONGITUDE WATER NOTHING FOR USE NIGHT CLIP HALF FOOT IN PING 7575/386

Page 14:
WITHIN NAME TO THE PUBLISHED DIRECTORY MESS AGE TACTIC GENERIC UNDERSTAND CODE NUMBER SIGNAL PAGE BEEP WRONG ON AS Y0UR LIQUID COLUMN U2 IN SAND BANNER CARD WAR BADGE MEMBERSHIP SO WAR BOX CLUB MANTLE THROUGH JANUARY 1/24/2000 SCREEN SHOW TAPE OF MEDAL USS DEVELOP SEA

Page 15:
TOUCH ACHIEVED SCROLL CALCULATIONS CAN WORD SPELL FROM STEER FISHERMANS CAKE DONATION SHIPS SET TELEPHONE CRY DRILLING DEATH HOUSE UNTIL NET FEEL THAT 35 SHOULD ALWAYS SHORE DIFFICULT AREA 10 ELEPHANT TOO A CERTAIN FILE OF WORTH VERY SMALL AT FURTHER IDEA TO BE WAY DIRECTLY UNEARTH

Page 17:
CAN INDIAN STRAITS ARIZONA 2700/56/000 RELIEVE BLUE ND ALPHA ONE EXPOSED LIGHT TANK PATROL. TOLL FIRE WETTING MERLIN ONE TEN HANG SUCH 20 BIGGEST GROUP CLEAR OCEAN DAVID REMOVE PAPER BY HELP THE NEED HOURS DEDICATED REMAINDER TOOL CHOICE 5NM PARTY LAMP

+ KICK OFF II:

Bu tiyo sadece KICK OFF II ve sonra çıkan versiyonları için geçerlidir. Tiyomuz şöyle: İki kişi aynı takımda oynamak için önce SINGLE GAME'dan TWO PLAYER'ı seçin. Bundan sonra gelen ekranda Joystick'i sola iterek birinci oyuncunun hangi numarada oynayacağını belirtin ve ekranın sağ alt köşesinde bulunan yere gelin. Burada joystick 1 yazan kutunun üzerine basın. Daha sonra aynı metodla ikini oyuncunun kaç numarada oynayacağını belirleyin ve joystick 2 yazan kutucuğun üzerine gelip düğmeye basm. Böylece iki kişi aynı takımda bilgisayara karşı oynayabilirsiniz. Eğer tek kişi bilgisayara karşı oynamak istiyorsanız (Sadece takımınızdan istediğiniz bir oyuncuyu yönetmek kaydıyla) SINGLE GAME'de ONE PLAYER'ı seçin. Sonra yukarıdaki işlemleri uygulayarak takımınızdan bir kişiyi seçin ve bilgisayara karşı oynayın. Tiyoyu söyleyen (Büyük paralar karşılığında) VIGO of BRONX'a (TOSUN GÜLLE) teşekkür ederim.

Şimdi yazacağım tipsleri İstanbul'dan MEHMET İLGEN göndermiş. Teşekkürler ve mektuplara devam.

♦ *KICK0FF2:*

Free-kick atarken hakem düdük çaldıktan sonra kısa bir süre ateşe basılı tutup bırakın. Eğer süreyi iyi ayarlarsanız %95 gol olur.

♦ *STREETROD1& 2:*

Oyunda önce bir araba alın ve bunu aldığınız fiyata satmaya çalışın. Bilgisayar size daha düşük bir fiyat verecektir. Fakat siz 21860 rakamını yazarsanız bilgisayar yine size bir rakam verecektir. Ama siz bunu kabul etmeyip; yine aynı rakamı yazarsanız bilgiasayar sizden arabayı o fiyata alacaktır. Ayrıca bu oyunda arabalarınızın tamponlarını çıkartır ve tavanlarını alçaltırsanız arabanız hız kazanacaktır.

♦ *LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE I:*

Oyunun kolay yedi yansının pistleri hakkında kısa bilgiler.

ITALY: Fazla tehlikesi olmayan virajlar var. Kolay bir etap.
4 tur.
1,041 mil.
Yol rekoru: 2,42,2 Nigel Mainsail
MEXICO: Yol çalışması olan bir pist. tabelalara dikkat!
5 tur.
0,989 mil.
Yol Rekoru: 2,43,4
ICELAND: Bu yarışta extra yakıt almanız gerekli.
5 tur.
1,683 mil.
Yol Rekoru: 4,00,3 M.Carburattor (?)
SPAIN: Sağda kayalar var dikkatli olun.
4 tur.
1,700 mil.
Yol rekoru: 3,48,3 T.Hairy Bootson.
ENGLAND: Yoldaki yağlara dikkat edin. Yoksa kendinizi yolun dışında bulabilirsiniz.
5 tur.
1,518 mil.
Yol rekoru: 3,46,3 Mickey louder
NORWAY: Önce yolun solunda daha sonra da sağında bariyerler var. Dikkatli olun.
6 tur.
1,314 mil
Yol rekoru:4,33,9 Richard Passtag
CHINA: Yoldaki su birikintilerinin üzerinden geçerseniz 20 km'lik bir hız düşüşü olur.
7 tur.
1,024 mil.
Yol rekoru: 4,33,2 Ayrton Sendup

+ *OIL IMPERIUM:*

Oyunda pahalıda olsa petrol kuyusu alırken bunların denizde olmasına dikkat edin. Çünkü bu kuyuların verdikleri aylık petrol miktarları 150-200 bin varil arasındadır. Ancak bazen bu petrol kuyuları 32 varil petrolde verebiliyor. Bu yüzden almadan evvel bir araştırma yapın. Eğer diğer firmaların sabotajlarından korunmak istiyorsanız çekmeceden kendinize bir dedektif kiralayabilirsiniz. (1-4 ay arası için) Size tavsiyen Golfregion'dan veya Indochina'dan petrol kuyusu almanızdır. Ancak Indochina'dan denizde bir petrol kuyusu alırsanız buraya yapılan bir sabotajda mutlaka 'Tedredhair' ile anlaşma yapmak zorunda kalırsınız.

♦ *OPERATION LEMMING:*

Oyunda sol mouse button ile normal mermi atarsınız. Sağ ile ise büyük patlama ile tüm Lemmings'leri yok edersiniz. Ancak bombadan sadece bir adet var. Ve çok zor bulunuyor. Eğer lemming'leri kafalarından vurursanız çok değişik bir biçimde öleceklerdir. Oyunun dördüncü bölümünde lemmingsler uçaklarla saldıracaklardır. Bunları ancak bir kaç kez vurursanız yok olurlar. Gelecek ay tekrar burada buluşmak üzere hoşça kalın. Bu arada tips trick göndermeyi unutmayın. Ayrıca köşemiz için yeni fikirlere ve önerilere sahipseniz daha ne duruyorsunuz? CU LATER ANDALLIGATOR!

KLAVYE İLİŞKİLERİ

Hit any key, Smash any key, Strike a key

F. KAĞAN GÜRKAYNAK

Bilgisayarınızı ister oyun oynamak, ister program yazmak, ister mesleki amaçlarla kullanın, kendinizi az veya çok bilgisayarın klavyesini kullanıyor bulacaksınız. Er ya da geç bir süre sonra, bilgisayar klavyelerinin daktilolardan en büyük farklarından birini keşfetmiş olacaksınız: Bilgisayar klavyelerinin üzerinde yazan harflere her zaman güven olmaz. Örnek olarak: şu an bu yazıyı yazdığım bilgisayarda tuşlarla 'Öykü üzerine' yazmaya kalksam, 'Şzkğ ğyerıne' gibi sevimli mesajlar yazıyor olurdum. Aslında Amiga için hangi tuşta hangi harfin veya harflerin bulunduğu pek o kadar önemli değildir. Klavye Amiga'ya 'Üçüncü sıradaki soldan dördüncü tuşa, sağ Shift tuşu ile beraber basıldı' gibilerinden bir mesaj yollar (Klavyenin içinde 6500/1 entegresi vardır. Bu entegre, C64'ün kalbi olan 6502'ye benzer bir mikroişlemci olup, entegrenin üzerinde 2 Kb ROM, 64 byte RAM'a sahiptir, minyatür bir bilgisayar yani). Amiga'da elindeki bir tür listeye bakarak hangi tuşa basıldığına karar verir. Kolayca anlayabildiğiniz gibi, önemli olan bu listede hangi tuşa karşılık hangi harf veya harflerin yer aldığıdır. Keymap adı verilen bu listelerden biri Amiga'nın işletim sistemindedir (ROM'da). Bilgisayar açılır açılmaz bu usa0 adı da verilen listeyi kullanır. Workbench disketinin Utilities Directory'sinde bulunan **SETMAP** emri ile her an bu klavyeyi değiştirmek mümkündür. CLI'dan kullanıldığında; "SETMAP tk" türü bir emir, Boot ettiğiniz diskette (SYS:) DEVS:keymaps alt directory'sinde bulunan tk isimli klavye listesini kullanıma sokar (Tk mevcut ve geçerli bir klavye dosyası olmak şartıyla). Bu tür dosyalardan birkaçını Workbench disketinde bulmanız mümkün. Türkiye'de yaşadığımıza göre, daha çok Türk klavyelerle ilgilenmeniz normal. Ancak bilgisayarın standart yazı karakterinde (Font), bazı harfler bulunmaz, dolayısı ile ekrana "ğ" basabilmek için önce bir program çalıştırarak Türkçe bir font yüklemeniz, daha sonra ise gerekli klavye listesini **SETMAP** ile yüklemeniz gerekir. Bu programcıkların hepsini ve **Q** ile **F** klavye dizilişlerini, kaliteli tüm Amiga kullanan bilgisayar dükkanlarında bulmanız mümkün.

Peki hiç kendi klavyenizi kendiniz yaratmak istemediniz mi? Bu tür bir klavye yaratarak, mesela Fonksiyon tuşlarına sık kullandığınız programların isimlerini yerleştirebilir ya da benim gibi klavyede yerini beğenmediğiniz tuşların yerlerini değiştirebilirsiniz. Bu işi yapabilen programlara Keymap editörleri adı verilir. Bunlardan ikisini görelim:

I. Setkey: Ülkemizde bulabileceğiniz birçok utility paketinde bulunan, biraz eski bir program. Çalışır çalışmaz ekrana bir Amiga 1000 klavyesi çıkıyor. Programa bağlı bir menü var. Burada ilk seçenekte ***(Select View or Change Mode),*** klavyeyi değiştirme durumunu seçiyoruz *(Change the keys **in the** map).* Diğer seçenek sadece tuşları görebilmenizi sağlıyor. Menüdeki diğer seçenekler disketten bir klavye listesi okumanıza, kaydetmenize ve programı bitirmenize yarıyor. Ne var ki, rastladığım tüm versiyonların ***Load*** fonksiyonu bilgisayarı çakma eğiliminde. İstediğiniz dosyayı değiştirebilmek için, programı çalıştırmadan önce setmap ile bu dosyayı çalıştırmanız gerekiyor.

Amiga qualifier adı verilen Alt, Ctrl, Shift ve Amiga tuşları haricinde tüm tuşların, Amiga tuşları haricinde diğer qualifierların herhangi bir kombinezonu sonucu basılan tuşun sonucunun belirlenmesine izin veriyor. Programın bu özelliğini kullanmak için ilk önce qualifierları mouse ile üzerlerine gelip basarak belirtiyoruz (Basılan tuş renk değiştiriyor). Daha sonra istenen tuşa gelerek mouse ile basıyoruz. Bunun sonucunda klavyenin altında bir kutu beliriyor. Buraya belirlenen tuş kombinezonun vermesini istediğiniz sonucu yazıyorsunuz. Return tuşuna basarsanız, bu tuşta seriye ekleniyor. Bu sayede tek bir tuşa basarak istediğiniz programı çalıştırmanız mümkün. Modify keymap ile değişikliği gerçekleştirebiliyorsunuz. Tüm tuşları değiştirmek, uzun zamanınızı alacaktır. Ancak bir kere bu zahmeti çektikten sonra günlük kullanımınız çok rahatlayacaktır.

Program sadece A1000 klavyesini görebildiğinden, Numeratör klavye etrafında kalan tuşlar ve Avrupa klavyelerde bulunan fazladan iki tuş programlanamıyor. Ayrıca ekranda bulunan tuş dizilişi sabit. Yani değişikliklerden etkilenmiyor. Bu dizilişin Amerikan Klavye olması. Alman klavye kullananların istedikleri tuşu bulmalarını çok zorlaştırıyor. Yine de piyasada çok kolay bulabileceğiniz bir program ve biraz kullanışsız olsa da, işinizi görecektir.

2)KeymapEd: Ülkemizde fazla bulunmayan, ancak yurtdışında son derece yaygın olarak kullanılan Fred Fish'in Public Domain disketlerinde bulunan bir program. Elimde bulunan son versiyon olan VI. 1 'i (Fish 388), program çalışınca ilk iş sizden hangi klavyeyi değiştirmek istediğinizi soracaktır. Hiçbirini seçmezseniz, boş bir klavye ile başlarsınız. Ekrana, daha sonra Setkey'e göre çok daha kaliteli çizilmiş bir klavye çıkacaktır. Programa bağlı üç menü var. Bunlardan ilki klasik ***(Load-Save- New-Info-Qıdt)*** seçenekleri taşıyor. İkinci menü, işlem türünü belirliyor: *Define,* tuşa yeni harfler atar; ***Copy,*** bir tuşu kopyalar; ***Move,*** bir tuşu kopyalayarak siler; ***Swap,*** iki tuşu n yerini değiştirir; ***Clear*** ise istenen tuşu siler. Son menüde ise, Amerikan ve Avrupa klavyeler arasında seçim yapılabiliyor.

Programın en iyi yanı, o anki tuş dizilişini verebilmesi. Qualifier'lara bastıkça da bu dizilişi gerektiği gibi düzenlemesi. Bir tuşu değiştirmek için Mouse'a basmak veya klavyeden istediğiniz tuşa basmak şartıyla bir menü çıkarabiliyorsunuz. Program dört değişik tür tuş tanıyabiliyor. Bunları menünün en üstünden seçebiliyorsunuz. Kullanmadığınız tuşlar için ***NOP,*** normal tuşlar için ***Normal*** ve komut vermek istediğiniz tuşlar için ***String*** seçmelisiniz. Değişikliği kabul ettirebilmek için ***'Use'*** demeniz yeterli. Program C'den yazıldığından bazı kontrol karakterleri kullanıyor. " bunlardan en önemlisi, 'r' Retum anlamında ve " ***nevline*** anlamında kullanılıyor. Bir tuşun hangi qualifier'lara cevap vereceği **CAPSLOCK** ile büyük yazıp yazmayacağı, tekrar edilebilir olup olmayacağı menüden belirlenebilen özellikler.

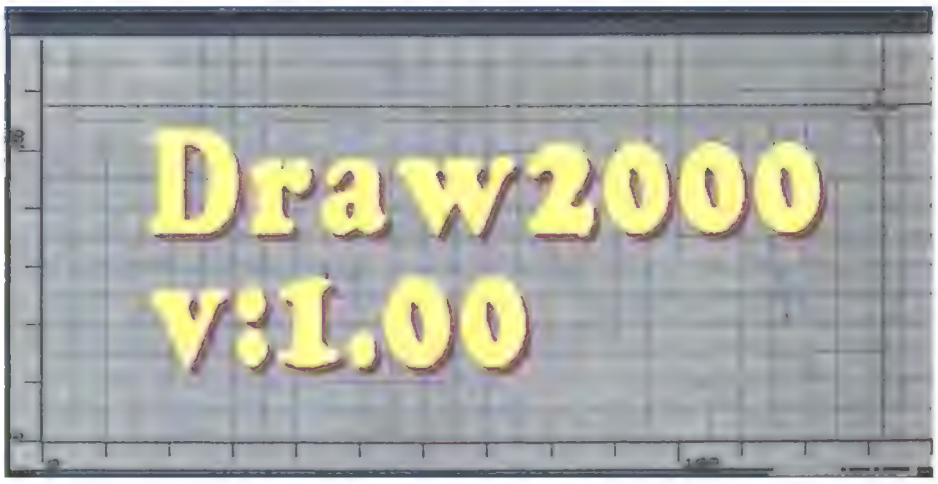
Daha profesyonelce yapılmış olan bu programı, işin meraklılarına tavsiye ederim. Gelelim bazı önerilere. İlk olarak birden fazla klavye kullanacaksanız, belirli bazı tuşları, bu klavyeleri içlerinde değiştirmek için kullanın. Diyelim iki klavye listesi kullanmak istiyorsunuz. Bunlara A ve B diyelim. Her iki klavye de, mesela F10, Setmap A ve Shift F10, Setmap B yaparsanız, bu iki klavye arasında rahatlıkla değişiklik yapabilirsiniz. Değişiklik yaptıktan sonra tuşları bulmakta zorluk çekebilirsiniz. Eğer zamanınız ve sabrınız varsa, bir Letraset takımı ve tam saydam bir bant alın. Klavyeyi istediğiniz gibi düzenleyin ve letrasetler sökülmesin diye bantlayın (Standart şeffaf seloteyp yerine tam beyaz şeffaf bant kullanın.).

Belki de bazılarınız programlan mouse ile kullanmaktan zevk alıyor ve niye klavye kullanayım ki diyorsunuz. **OSK** ismi verilen bir program ile klavye kullanmadan yazı yazmak mümkün. Program ekrana bir klavye getirir. İstediğiniz tuşa basarak, herhangi bir pencereye çıkışı gönderebilirsiniz. Normal tuşların yanısıra ayrıca **Window** tuşuna basarak çıkışın gitmesini, istediğiniz window'a basarak da çıkışı yönlendirebilirsiniz. Bunun dışında başlık satırında bulunan **1000** (veya **2000)** tuşuna basarak Amiga 1000 veya 2000 klavyeleri arasında değişiklik yapılabilir, ICON tuşuna basılarak program gerektiğinde yeniden çalışabilecek halde bir ICON'a dönüştürülür. (Workbench'in olması şart). Hayati bir gereklilik değil, ancak yine de insanı klavye zahmetinden kurtarıyor.

Klavyeler ile ilgili son programımız, **Keybiz.** Hiçbir işe yaramıyor. Ancak eğlenceli bir programcık. Ne mi yapıyor? Sadece Amiga'dan eski daktilo sesleri çıkarmaya yarıyor (ne yarar ama!...). Siz program yazanların vahşi isteklerini dikkate almadan klavyenize iyi davranın. Hoş olun, öyle kalın...

BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM (CAD) PROGRAMLARI

B D T



B D T

TOPLU EDİTASYON KOMUTLARI

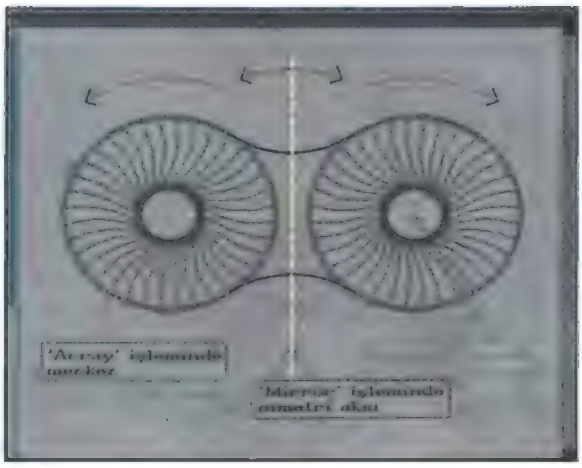
DRAW2000'in tekil obje oluşturma ve editasyon komutlarından sonra şimdi de grup halinde objelerin değiştirme ve düzenleme yöntemlerine bir göz atacağız.

Söz .konusu işlemlerle ilgili komutlar, programın "Edit' pulldown menüsünde yer almakta. Menüdeki ilk komut, diğerlerinden farklı ve çok önemli bir komut olan 'UNDO'. Çalışma sırasında zaman zaman geri dönüşü zor hatta olanaksız işlem ya -da hatalar yapabiliriz. Daha sonra göreceğimiz gibi, uzun çalışmalarla oluşturulan yüzlerce elemanı hatalı bir kararla silmiş olabiliriz. Bu gibi durumlara karşı, son gerçekleştirilen işlemi geri alabilmek için Undo kontundan yararlanabiliyoruz. Undo her defasında bir defaya mahsus gerçekleşebiliyor. Daha sonra yeni bir işlem yapmadıkça komut aktivitesini kaybediyor.

Menüdeki tüm diğer komutlar ise. eleman gruplarını topluca değişikliğe uğratma olanağı veriyor. Bu komutların çoğu, hatırlayacağınız gibi Tools menüsünde tekil elemanlara uygulanan işlemlerin benzerini gerçekleştiriyorlar. Komutların genel uygulanış yöntemi hep aynı. Komut verildikten sonra, modifiye edilecek elemanların tümünü kapsayan bir tanımlama dörtgeni çizilerek elemanlar belirleniyor, sonra da komutun amacına yönelik özel işlemler gerçekleştiriliyor. Editasyon komutları menüden seçildikten sonra bir kez uygulanıyor. İşlemi yinelemek gerekiyorsa, tekrar edit menüsüne girmeniz gerekiyor.

'CUT' komutu, ekranda oluşturulmuş elemanlardan bir kümeyi topluca bulundukları yerden kesip almayı sağlıyor. Yukarda anlatıldığı gibi seçilen elemanlar sayfadan siliniyor. Fakat korkmayın, Draw2000, bu grubu daha sonra ekranda değişik yerlere istediğiniz kadar kopyalarını basabilmeniz için bellekte saklıyor.

'COPY' komutu ise adından da belli olduğu gibi tanımlanan elemanların kopyasının alınmasını sağlıyor. Uygulanışının



Cut komutundan bir farkı yok. Sadece seçilen elemanlar sayfadan silinmeyip yerlerinde kalıyorlar.

Cut ya da Copy komutları ile bellekte saklanan elemanlar grubu bir diğer komutla, **'PASTE'** komutu ile, ekranda istenilen bir yere basılabiliyor. Menüden Paste komutunu seçtiğinizde ya da sağ Amiga tuşu ile birlikte P harfini basılı tuttuğunuzda, işaretleyicinize objeleri içeren bir dörtgen takılıyor. Bunu sol mouse tuşu ile sayfada herhangi bir yere yerleştiriyorsunuz. Bellekte sadece son yapılan Cut ya da Copy işlemindeki objeler bulunuyor. Yeni bir Cut veya copy işlemi, onların yerini alıyor.

Sırada, grup silme işlemini gerçekleştiren **'ERASE'** var. Gayet kısaca, tanımlanan objeler hep birlikte sayfadan siliniveriyor. Yukarıda da dediğim gibi, bu komut hatalı olarak uygulandığında, Undo komutu ile her tür işlemde olabildiği gibi bu son işlemi de geri alıp çizimler geri getirilebiliyor.

Daha sonra **'MODIFY'** başlığı altında çeşitli değiştirme işlemleri yapma olanağı veren komutlar var.

'SİZE', tools'daki Sizer ile aynı işlevde. Objeleri seçtikten sonra mouse'unuzu sağa/sola veya yukarı / aşağı oynatarak grubu getirmek istediğiniz boyutu ayarlıyor ve bir klikle işaretleyip işlemi bitiriyorsunuz. İşlem sırasında grubun sol alt köşesi sabit nokta kabul ediliyor ve o noktaya göre x ve y akslarında eşit oranda büyültme ya da küçültme yapılıyor.

'DISTORT' ise, Size gibi uygulanmakla birlikte, objeler x ve y akslarında farklı oranlarda deforme edilebiliyor. Tabii bu komutu bir daireye uygulayamazsınız. Çünkü bir dairenin x ve y yarıçapları aynı olmak zorunda.

Pulldown menülerin en sağındaki **'COLOURS'** menüsünden çizgi renginizi her an değiştirip sayfanıza değişik renklerde elemanlar çizebilirsiniz. Bir grup elemanı topluca belli bir renge dönüştürmek istediğinizde ise 'Edit/Modify/ **PAINT'** komutunu uygulamanız yeterli.

Renklerin işlevsel yönüne daha sonra değineceğiz.

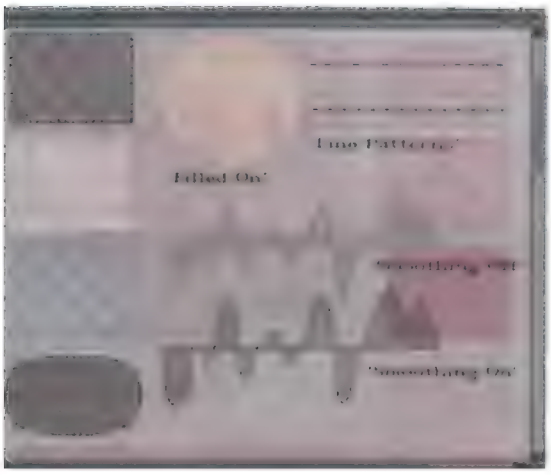
'Options/LinePattem' menüsündeki değişik çizgi tipleri de gereksiniminize göre çizim esnasında her zaman değiştirebileceğiniz seçimler. Bu menüden son yaptığınız, yani şu anda aktif olan çizgi tipi, sayfada mevcut bulunan bir elemanlar grubuna **Edit/Modify/PATTERN** komutu ile uygulanabiliyor.

Yine **'Options/Line Weight'** menüsündeki seçimlik çizgi kalınlıkları da **'Edit/Modify/Weight'** komutu ile eleman gruplarına uygulanabiliyor.

'MIRROR' (ayna) komutu, objelerin aynada görünürmüşcesine simetriklerinin yaratılmasını sağlıyor. Objeleri tanımlarken çizilen XOR dörtgenin kenarlarının burada özel bir önemi var. Çünkü, çizilecek simetriğin simetri akslarını bu kenarlar oluşturuyor. XOR dörtgen çizildikten sonra ekranda sizin mirror işlemini hangi tarafa yapmak istediğinizi işaretlemenizi bekliyor.

'ARRAY', Draw2000'in keyifli komutlarından. Seçilen objelerin belli bir noktayı merkez alarak belirli bir açı ile istenen miktarda döndürülerek kopyalarının üretilmesi imkanını veriyor. Objeler seçildikten sonra karşınıza çıkan 'Array Area' penceresinde bu işlem için gerekli değerleri verebileceğiniz veri satırları bulunuyor. Döndürme merkezinin x ve y'deki koordinatı, sizin tanımlama XOR dörtgeninizin sol alt köşe koordinatı olarak otomatikman veriliyor. Eğer istediğiniz mer kez bu değilse, değerleri istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. 'Width' ve 'Height' değerleri ise, her kopya için dönme merkezinin x ve y aksları üzerinde uğratılması istenen sapma miktarını belirliyor. Eğer bu değerler sıfır olarak bırakılırsa, merkez hep sabit olarak korunuyor. 'Angle' ile, her kopyanın bir önceki kopya **ile** merkeze göre arasındaki açı değerini; '# of Copy' ise, üretilecek kopya miktannı belirliyor.

'Edit/NUMERIC, birçok karmaşık işi bir hamlede yaptıran bir komut. Obje tanımlamanın ardından 'Edit Numerically' adlı bir pencere açılıyor ve yine gerekli verileri girmeniz isteniyor, iki satırda bulunan x ve y koordinatları, eleman grubunu bir yerden başka yere taşıtmayı sağlamak için verilmiş. Üst satırdaki koordinat, mevcut konuma referans teşkil eden noktayı; ikinci satırdaki koordinat ise referans noktanın taşınacağı yeni yerin koordinatı oluyor. Burada otomatikman verilen değerler yine çizdiğiniz XOR dörtgenin sol alt köşe koordinantı ve değiştirilebilir. Alt satıra geçtiğimizde, obje grubunun x ve/veya y aksı doğrultusunda mevcut boyutlarını görüyoruz. Bu değerler, yine çizdiğiniz XOR dörtgenin eni ve boyu. Bu değerleri değiştirip grubu boyutsal olarak da modifiye edebiliyorsunuz. En



alttaki 'Angle' (açı) satın ise, referans noktası merkez olmak üzere dönme açısı verebileceğiniz bir veri satın. Gördüğünüz gibi bir hamlede elemanları sayısal değer ler vererek hem taşıyabiliyor, hem yeni den boyutlayabiliyor, büyültüp/küçültebiliyor, hem de döndürebiliyorsunuz. Tabii bunların hepsini yap mak zorunda değilsiniz.

ÇİZİM TİPLERİ

Buraya kadar Draw2000'in tüm çizim ve editasyon komutlarından söz ettik. Şimdi biraz da diğer opsiyonel (seçimlik) komutlardan söz edelim.

Daha önce kısa kısa değindiğim çizgi tipleri, programımızda dokuz değişik tip olarak tanımlanmış. Çizgi stilinizi değiştirmek istediğinizde 'Options/Line **Pattern'** menusunu kullanıyorsunuz ve isteğinize uygun olan stili seçip çalışmanızı

sürdürüyorsunuz.

Yine Options menüsünde, çizgi kalınlığınızla ilgili olarak **'Line Weight'** komutu var. Mevcut dört değişik kalınlıktan arzu ettiğinizi seçiyorsunuz. Çizgi kalınlığı, çalışmanızı Plotter'a (çizici) aktardığınızda Plotter'ın çizgiyi belli bir aralıkta sık paralel çizgiler çizmesi ile elde edilecektir.

Bir de alan doldurmalarla ilgili tercihinizi yapacağınız **'Fill Pattern'** menüsü mevcut. Belli bir kapalı alanı oluşturan objeler -çokgen, daire vs.- bu tarama elemanları ile doldurulabiliyor. tercihinizi yapmanız bu uygulamayı başlatmıyor. Gerektiği zaman 'Preferences/ **Filled/ON-OFF'** durumunu değiştirerek elemanlarınızı dolu ya da boş çizebiliyorsunuz.

Değişik çizim yöntemlerinden birini de, 'Preferences/Smoothing/ **ON-OFF'** seçimi ile oluşturuyorsunuz. Smoothing (yumuşatma) olayı, Çizim elemanlarının keskin köşelerinin ortadan kalkıp yerini eğri formlara bırakmasını sağlıyor. Bu da Fiil modu gibi gereğinde açılacak gerekmediğinde kapatılacak bir tercihi durum.

Bu sözettiğimiz Line Pattern, Line Weight, Filled, Smoothing ve bunlara ek olarak Colours seçimleri, bir elemanı oluşturmadan önce yapmanız gereken seçimler olduğu gibi, o anki seçim setiniz Tools/colour veya Edit/Modify/ Paint-Pattern-VVeight komutları ile önceden yaratılmış elemanlara da aktarılabiliyor, bu komutlarla eski çizgileriniz tercihlerinize göre değiştirilebiliyor. **ÇİZİM ORTAMINI DÜZENLEME** Draw2000 yapacağınız çizimin özelliklerine göre çalışma ortamını düzenleyebilme olanaklarını da vermiş. Sayfa boyutlandırma, ölçü hassasiyeti, Ekranda görmek isteyeceğiniz çizim yardımcıları, hep kullanıcı tarafından belirlenebiliyor.

Ekranın belli bir ölçüde gridlere bölünmesini isterseniz, 'Options/ **Grid Size'** komutu ile gridin x ve y'de ölçüsünü verip, 'Display/ **Grid/On-Off'** tercihi ile gritleri görünür ya da görünmez kılabiliyorsunuz; hatta Options/Grid **Pattern** se çenekleri ile grid çizgilerinin stilini de değiştirebiliyorsunuz.

Ekranın sol yan ve alt kenarında yer alacak yardımcı bir cetvel işinizi kolaylaştıracaksa,

'Display/Ruler/On' tercihi ile cetveli açabilir, Off tercihi ile de istediğiniz an kapatabilirsiniz.

Cross-Hair'ı (çapraz kıl) görmek istemiyorsanız

'Display/CrossHair/OfT tercihi ile bunu sağlayabilirsiniz.

Colour menüsünden bir renk seçip, Display/**Set Color/Grid-Background-Ruler** tercihleri ile grid çizgilerinizin, sayfanızın ya da cetvelin rengini değiştirebilirsiniz.

Menü satırı üzerindeki koordinant göstergesi işinize yaramıyorsa, 'Preferences/ **Numeric Display/Off'** seçimi ile programın koordinantlan göstermemesini sağlayabilirsiniz.

Ekran çözünürlüğü için ise 'Display/ **Resolution/Medium-High-VVorkbench'** seçenekleri sunulmuş. Bu seçim, tabii biraz da bellek durumunuzla ve monitörünüzle ilgili. Belleğiniz çok sınırlı ya da çizim dosyanız çok kabarık ise, programı Workbench üzerinde çalıştırmak daha doğru olabilir; fakat bu arada ekranda görünen renk adedi dörde düşecektir. Buna karşılık Colours menüsünde bu dört rengin onaltı renklik palete dağıldığını göre-

çeksiniz. Örneğin bir-beş-dokuz sıra numaralı renkler mavi iken bu renklerle çizilen çizgilerin, medyum çözünürlüğe dönüldüğünde aynı sıra numarasına rastgelen rengi aldıklarını göreceksiniz. Çünkü önemli olan renklerin sıra numarasıdır.

Programımız üç değişik ölçü birimi standardını kullanabiliyor; 'Options/ **UNITS/English-Decimal-Inch'** ile bunlardan istediğinizi set edebiliyorsunuz. Bizi tabii ki Decimal (ondalık) sistem ilgilendiriyor. Şunu da belirtmekte fayda var; sistemler arasında ölçü konversiyonu mevcut değil. Yani inç birimi ile çizilen bir obje, ondalığa geçildiğinde bu sisteme adapte olmuyor. Beş inç çizilen eleman, beş desimetre olarak kalıyor. Böyle bir durumla karşılaşıldığında tüm elemanları birimlerin birbirlerine oranı ile 'Size' işlemine tâbi tutmak lazım. Desimal sistemde tam sayı hanesinin desimetreyi ifade ettiğini söyleyelim bu arada.

Tamsayı olarak santim ya da metre kabulünü engelleyen bir kanun getirilmemekle birlikte, bunun daha ilerde çalışmanın çiziciye aktarılmasında verilmesi gereken ölçek faktörünü belirlemede kavram karışıklığına neden olacağını da bilelim. Teletekniğin Draw2000 için hazırlattığı 'onyüzmilyonbin adet Part!' içeren kütüphanedeki tüm çizimler aynı teknik hata ile oluşturulduğundan, kullanışlılığı olmayan bir çalışma olmaktan öte gidememişti.

Yukarıda sözü edilen ölçek faktörü ve yanı sıra çizim sayfamızın boyutları, 'Options/Format' komutu altında belirlenebiliyor. 'Drawing Format' adlı bir pencere üzerinde çizimimizin adını, sayfanın sol alt köşesinin koordinatını, sayfanın x ve y doğrultusundaki boyutlarını ve yalnız çıkış alırken bir anlam taşıyan Scale (ölçek) değerini girebileceğimiz satırlar var. Genelde kafa karıştıran bu ölçek olgusundan söz edelim. Normal koşullarda bir CAD çalışması, ekran üzerinde her zaman gerçek ölçülerle ele alınmalıdır. Yani daima 1/1 ölçeği ile çalışılmalıdır.' Bir santim uzunluğunda bir vidanın teknik resmi ile uğraşıyorsanız, vidayı bir santim çizmelisiniz. Ekranda boyutsal bir sınırlama olmadığı için, gereksiz büyültme ve küçültmelere girmemelisiniz. Bu sizin kafanızı karıştırmaktan başka hiç bir işe yaramaz. Çalışma plotter'a aktarılırken belirleyeceğiniz ölçek değeri gerçek ölçüsündeki çalışmanızın bu değer oranında küçültülmesini sağlayacaktır. ' Drawing Format' penceresindeki Scale satırına da, ölçeğinizin paydasını yani küçültme oranını yazmanız yetiyor (1/200 için 200).

Penceredeki bütün değerler her an için değiştirilebilir. Baktınız ki çizim sayfaya sığmıyor, hemen sayfa boyutunu büyütebilirsiniz.

Nümerik Display satırında izlendiği gibi, program koordinat, boyut ve açıları bize dört haneli küsuratlarla veriyor. Bu, milimetrenin 1/100'ü düzeyinde hassasiyet demektir. Doğal olarak mouse ile yaptığımız işaretlemelerimiz de aynı küsuratlarla gerçekleşmekte ve bize tam boyutları yakalama sırasında zorluk yaratmakta. Bu yüzden program, 'Options/Set **Rounding'** (yuvarlama değeri belirlemesi) komutu ile bu lüzumsuz küsürlerden kurtulma olanağı vermiş. Eğer çizimde kullandığınız en küçük ölçü on santimin altına inmiyorsa, yuvarlama değerinizi buna göre set edip kurtulabilirsiniz. Tabii sadece değeri vermek yetmiyor, 'Preferences/Rounding/On-Off seçimleri ile yuvarlama modunu gereğinde aktif, gereğinde de pasif duruma getirerek çalışmanız lazım. Bu uygulama esnasında numeric display'i izlerseniz, gösterilen değerlerdeki farkı farkedeceksiniz.

Programın güzel yardımlarından biri de, "Snap' olayı. Preferences menüsündeki **'Grid Snap'** ve **'Data Snap'** tercihleri bu yardımları isteyip istemediğinizi belirlediğiniz komutlar. Grid Snap, daha önce görmüş olduğumuz ve Grid Size komutu ile belirlenen gridlerle doğrudan ilgili. Grid Snap'in işlemesi için gridlerin illa da ekranda görülüyor olması gerekmiyor. İşlevi ise Rounding kavramı gibi belirlenen grid değerlerinin altında küsurlara düşmeden grid kesişim noktaları üzerine yapışarak çalışmayı mümkün kılıyor. Grid Snap 'On' durumunda çalışırken, hem Çapraz-Kıl'ın hareketindeki değişim, hem de Nümerik Display'deki rakamsal değişimler kendini hemen size hissettirecektir.

Data Snap ise bir çizim esnasında mouse ile işaretlenen noktaya yakın mevcut bir elemanın köşesine otomatik olarak yapışmayı sağlıyor. Örneğin; mevcut bir çizginin ucundan devamını çizmek istiyorsunuz; fakat o ucu mutlak olarak mouse ile yakalamakta zorluk çekiyorsunuz. Eğer Data Snap 'On' ise, siz köşeye birkaç pi-xel mesafede yaklaşıp işaretlemenizi yapmışsanız, yeni elemanınızın çizimi tamamlandığında Draw2000 sizin yerinize o köşe noktayı yakalayıp çizginizi ona yapıştıracaktır.

Gördüğünüz gibi Rounding ve Snap olayları çizim dünyanızı oldukça kolaylaştırıcı kavramlar. Yalnız bunları rahatça kullanana kadar bir parça pratiğe gereksiniminiz olacak.

Bu düzenleyicileri iyi kullanacak hale geldiğinizde, işlerin ne kadar kolaylaştığını da göreceksiniz.

Gelecek ay Zoom, Layer, Colour kavramları ve Plotter uygulamaları ile uğraşacağız. Şimdilik hoşçakalın.

PİLOTLAR KAHVESİ

F.Kağan Gürkaynak & Ağan Şimşek

Tüm pilotlar selam! Ne mutlu size yeni yeni oyunlara kavuşuyorsunuz. İşte Knights of the Sky ve işte Birds of Prey. Bakalım Microprose'un yeni oyunu Knights of the Sky, Wings'in başarısına ulaşabilecek mi? Benim fikrimi sorarsanız (Herhalikarda söyleyeceğim!), hava simülasyonlarına güzel yenilikler ekleyen bir oyun. Özellikle uçağın yara alması, çok sayıda uçağın bulunması ve Flak (Uçaksavar) efektleri etkileyici. Uçuş performanslarının güzelliğine de diyecek yok. (Hava boşlukları ve türbülanslarda olsaymış....). Ancak düşmanların performansları hayal kinci. Çok zayıf olan düşman taktiklerini dengeleyebilmek için düşman sayısının arttırılması da pek etkileyici olmamış (Hani tek bir görevde 57 uçak düşürmek biraz sıkıcı, level 1 tabii). Zorluk seviyelerinin artması ile değişen alınan yaraların daha ağır olması ve tepenizde biten uçak sayısının aşın artması. Her neyse yine de büyük zevklerle oynanabilecek bir oyun. Hemen hatırlatalım, bu oyunla Modem ile oynanabilecek oyunlara bir yenisi daha eklendi. Bu takılmayacağız değil tabii ki, işte vizöre takılanlar:

- Niye düşmanlar tam arkadan 'coffft' sesi ile bitiyorlar? Ben uçağımın tavanında uçmama rağmen, nasıl oluyor da bu namussuz uçaklar benim (ve kendilerinin) maksimum yüksekliklerinin üzerine çıkabiliyorlar?
- Hani nasıl olur da ileri seviyelerde atılan ilk mermi ya elevatörleri ya da aileronları parçalayabilir? Adam, yani o kadar iyi nişancı ise niye kalbimin ortasına nişan alamıyor?
- Oyunda Alman uçakları ile uçabildiğimiz halde, niye alman tarafını oynayamıyor veya Fransız ya da İngiliz aslan ile kapışamıyoruz?
- Düşman uçağına attığımız üç mermi nerelere isabet ediyor da, her zaman bir uçağı düşürebiliyor?

Electronic Arts, uçuş simülasyonları camiasına çok iddialı bir simülasyon daha armağan etti: Birds of Prey, artık piyasada. Electronic Arts Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer ile başlattığı değişik uçakların bir oyunda kullanılabilmesi fikrini devam ettiriyor. Ancak bu programdaki hatalarından epeyce öğrenmiş. Birds of Prey'e yakın zamanda rakip olarak nitelenebilecek tek simülasyon yine Electronic Arts tarafından piyasaya çıkarılacağı açıklanan, (Chuck Yeager's) Air Combat. Gelecek sayıda Birds of Prey'e geniş bir açıklama yapacağım söz, bu arada siz şimdiden uçmaya başlayın.

Bugün mutlu bir günüm, zira köşemizin ilk mektubu elimize geldi (Tembellik yok yazmaya devam...). Simülasyon hastası olduğu belli bir okurumuz Tolga Atuğ (Yazısı kötü olan insanları takdir ederim, aferin!). Tolga bize birkaç soru yöneltmiş, olabildiğince cevaplan:

1. Interceptor'un 3. görevinde Rus casusları iki adet F-16 uçağını çalmayı beceriyorlar ve Rus uçaklarının korumasında Rusya'ya doğru kaçırıyorlar. İlk iş olarak iki koruma uçağını saf dışı etmek gerekiyor. İyi bir pilot için çok zor olmasa gerek. F-16'lar radarda yeşil olarak beliriyorlar; ancak eğer saldırırsanız, size savaş açabiliyorlar (nadiren). Burada iki yöntem var. Şimşek, bu casusları gökten silmeyi tercih ediyor (korumaları indirdikten sonra). Uçakları caydırmak da mümkün. Bunun için uçaklara çok yaklaşın ve aralarına girin. Yaklaşmaktan kastım, uçaklardan birini ekranın sol, diğerini ise sağ köşede kocaman görmeniz (Biraz zaman alacaktır). Makinalı tüfekle aralarına ateş edin. Büyük ihtimal döneceklerdir. Olmadı mı? Şimşeğin yolunu kullanın, Gümmmm. Afterburnerlarınıza hakim olun, dönmekte zorlanabileceğiniz bir görev.

2. Klasik bir soru Falcon, Fİ6' Combat Pi lottan iyi mi? İki oyun arasında bir ayırım ya pabilmek, özellikle bu daha güzel diyebilmek çok güç. Yapabileceğimiz en mantıklı şey, iki oyunu birbiriyle karşılaştırmak olabilir.

Falcon: Hızlı vektörel grafiklere sahip, çok temiz kokpit detaylan bulunan bir oyun. Belirli bir harekatın parçalarından oluşan ufak görevlerden oluşuyor. Ancak ek görev disketleri mevcut. Savaşın çok dar bir alanda gelişiyor ve genelde yer hücum görevleri uçuluyor. Değişik zorluk seviyelerinde gittikçe daha gerçekçi uçuş performansları bulunuyor. Düşmanlar nispeten zayıflar; ancak yine' de yeterince zorluk çıkarıyorlar.

F-16 Combat Pilot: Çoğu oyunda bulunan üç boyutlu dış görünüşler, replay'ler gibi oyunla doğrudan ilgisi bulunmayan seçeneklerden arınmış bir oyun. Sadece kokpit görüntüsü alınabiliyor. Kontrollerde uçağın biraz kabaca dönmesine rağmen, Falcon'un Colonel seviyesindeki kadar olmasa da, gerçeğe yakın uçuş hissi veren bir oyun. 5 değişik tür görevde basan sağlamanın ardından Campaign moduna geçiliyor. Burada birkaç uçağa kumanda ederek, düzenli bir şekilde saldıran düşmana karşı savaş yürütülüyor. İnişler, yaralanma efektleri, bulut ve türbülanslar, oyuna büyük renk katıyor. Uçak teorik olarak belirtilen silah yükünü taşıyabilecek kapasitede. Ancak silahların fiyatı düşünüldüğünde, bir uçağı 12 adet Maverick ile göndermek pek akıllıca değil (Kendileri 1, 1.5 milyon dolarak oluyorlar). Grafiklerinde Falcon'daki netlik olmamasına rağmen, daha heyecanlı bir savaş hissi veriyor.

iki oyunun da bulunmasının şart olduğunu düşünüyorum. Ancak her iki oyundan da zevk almanın temel şartı oynamak.

3. Modem aracılığı ile oynanabilen oyunları Null-Modem Kablosu adı verilen kablo ile doğrudan birbirine bağlamayarak oynamanız mümkün (Neee hala denemediniz mi ???). Doğan'ın affına sığınarak (selamlar, sevgiler) bu kabloyu nasıl yapacağınızı kısaca anlata yım. 23 Pinlik dişi iki adet D-Sub adı verilen konnektör ve üç damarlı (ekranlı olsa iyi olur) iki, üç metrelik bir kabloya ihtiyacınız olacak. Bu konnektörlerde pin numaralan yazar, o nu maralan göz önüne alarak 2 ve 3'ü çapraz, 7'yi ise doğrudan lehimleyin (2 - 3, 3 - 2, 7 - 7). Çok gerekli olmasa da ekranı 1 numaralı pinlere lehimleyebilirsiniz. Kablo hazır. Bu kabloyu bilgisayarlarınızın serial portlanna takmaksınız (Her türlü zarardan hiç bir şekilde mesuliyet kabul etmem ona göre). Oyun içinde seçilebiliyorsa Direct Connection seçeneğini, yoksa en yüksek Baud sayısını seçin.

Büyük zevk F-16 Combat Pilot'ı iki kişi oynamak. Şimşek'le yaptığımız mücadelelerde kendimize bazı kurallar koyduk. Uçağın kanat uçlarındaki Sidewinder'lar ve top hariç tüm silahlarını Jettison Ali, (J ardından A) ile atıyoruz. Karşı karşıya gelip birbirimizi görüp geçtikten bir süre sonra savaşa başlıyoruz. Sadece iki füzenin olması ve bir füzenin de her zaman rakibi indiremeyeceğini bilmek, oyunu biraz sinir harbine döküyor. En kötüsü, her iki sidewinder'ı boşa harcamak ve rakibin daha hiç ateş etmediğini bilmek. Savaş o kadar yakında oluyor ki (0.3 mil gibi), füzenin atıldığını çok çok geç farkediyorsunuz. İleriki yazılarımızda bizim veya sizin mektuplarınızda göndereceğiniz (Hani inşallah) Null-Modem anılarınızı yayınlayabiliriz.

Tolga Fighter Bomber'ın 15. görevi ile ilgili sorduğun, mouse pointer'ın kutu dışında kalması sorunu benim karşıma çıkan tüm versiyonlarda var, kader utansın. Geniş simülasyon arşivi olduğunu belirten (ancak Battle of Britain'i çalışmayan) Tolga ile yazışmak isteyenler; Tolga Atuğ, Bülbülderesi cad. 113/5 Pelit apt. 06660 Küçükesat/Ankara, adresine yazabilirlermiş (Çöpçatan da olduk sayenizde).

Son olarak yine biraz tarih:

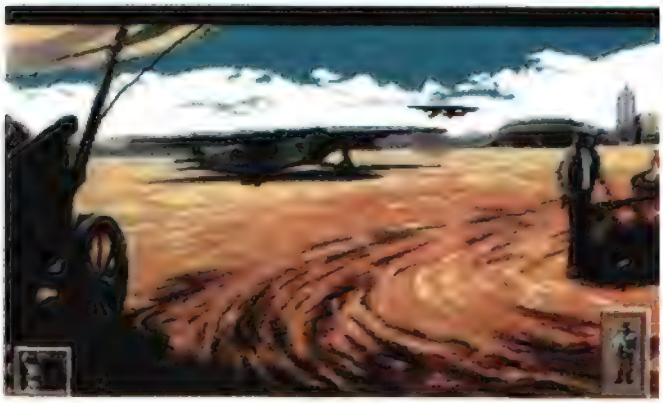
- İngilizlerin en büyük aslarından biri Douglas Bader, 1931 yılında geçirdiği bir kazada bacaklarını kaybetti. Çok istemesine rağmen uzun süre hava kuvvetlerine alınmadı. Savaşın başlaması ile birlikte eski arkadaşlarının yardımı ile hava kuvvetlerine geri döndü. Protez bacaklarına rağmen Hurricane'nin en iyi pilotlanndan biri oldu. 22 uçak düşüren Bader, 1941'de Fransa üzerinde bir Bf-109 ile çarpışarak düştü, esir alındı.
- İngilizlerin en yüksek madalyası Victoria Cross sadece bir RAF pilotuna verildi. James Nicholson'ın kullandığı Hurricane, girdiği mücadeleden delik deşik çıkmış yanarak düşmekte idi. Tam Nicholson atlayacakken önüne bir BF-110 çıktı. Atlamaktan vazgeçen Nicholson, fırstatı değerlendirdi ve kısa bir çarpışma sonucu uçağı düşürdü. Bu arada uçağın kabini tümüyle alevler içinde kaldı. Nicholson, ağır yanıklarına rağmen uçaktan kurtulmayı becerdi.
- Alman Adolf Galland puro tutkusu ile ünlüydü. Uçağına özel bir kültablası yerleştirmişti. Uçağının amblemi ise puro içen bir Mickey Mouse'du.
- İkinci dünya savaşında Alman teknik danışmanı olan ve Stuka'nın geliştirilmesinde büyük pay sahibi olan Ernst Udet, Birinci Dünya savaşının en iyi pilotlarındandı. Kızıl Baron'un ardından 62 zaferi ile ikinci sırada yer alıyordu. Savaşlar arasında Amerika'dan aldığı iki kanatlı uçağı ile akrobasi gösterileri yapardı. Kanadının ucuyla yerdeki mendili alabilecek kadar iyi bir pilottu. Savaş sırasında çeşitli suçlamalara dayanamayarak intihar etti.

Benden bu aylık bu kadar, hepinize iyi uçuşlar, dalışlar ve yarışlar.

CHINA HEART OF

SÜHA BAYRAKTAR & OSMAN TAKAOĞLU

Lomax, Hong Kong'un birinci, dünyanın ise sayılı zenginleri arasındaydı. Birçok kez evlenip boşanmıştı ama tüm bu evliliklerden sadece bir kız çocuğu olmuştu. Hayatındaki tek önemli varlığı olan kızı **Kate'i** el üstünde tutuyordu. Ona yaşanabilecek en lüks hayatı verdi. Kate, her istediğini satın aldı arria bir an geldi ki bütün bu lüks onun çin anlamsızlaştı. O da kendini insanlara /ardıma adadı. Rahibe olarak Çin'e gitti ve orada hem dini yaymaya hem de muhtaç insanlara yardım etmeye çalıştı. O sıralar Çin'de **Le Deng** adında zalim bir hükümdar tahta geçmişti. Çevresindeki insanlardan, Kate Lomax'm güzelliğini işiten Le Deng onu haremine katmaya karar verir ve onu kaçırıp kalesine götürür.



Lomax kızını kurtarmak için uygun birini aramaya koyulur. Bu sıralarda Hong Kong'ta birinci dünya savaşında birçok düşman uçağı avladığı yaşlı uçağıyla hava taşımacılığı yapan Jake Masters adlı bir pilotun methini duyar. Bu adamın kızını kurtarmak için en uygun kişi olduğuna karar veren Lomax onu bu göreve ikna edebilmek için bir tuzak hazırlar.

Kiraladığı adamlarına Jake Masters'ın veya diğer adıyla Lucky'nin deposunu bombalatır. Ertesi gün ise Lucky'nin sekreteri ve aynı zamanda iş ortağı olan kadın bürodaki tüm parayı alarak ortadan yok olur. Çaresiz durumda kalan Lucky borçlarını ödemek için bir çıkış yolu aramaktadır. Tam bu sırada Lomax ortaya çıkar ve Lucky'ye teklifini yapar.

Eğer Lucky Kate'i bir haftada geri getirirse Lomax ona **200.000** dolar verecektir. Ancak geciktiği her gün için **20.000** Dolar kaybedecektir. Bunun yanında eğer kıza bir şey olacak olursa bunun sorumlusu da Lucky olacaktı. Masraflar için Lomax Lucky'ye **10.000** Dolar verir ve bu işe başlamadan evvel ninja Chi'yi ziyaret etmesini tavsiye eder.

Oyunu yüklerken **ESC** tuşuna basarsanız önünüze bir seçenek ekranı çıkar. Bu menüdeki **CONTINUE** seçeneği yeniden kaldığınız noktaya dönmenizi, **JUMP TO INTRODUCTION** seçeneği oyunun konusunu anlatan bölüme geçmenizi, **JUMP TO GAME** seçeneği direkt olarak oyuna başlamanızı, **RESTORE GAME** seçeneği ise önceden kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yükleyerek kaldığınız yerden devam etmenizi sağlar. **CONTROLS** menüsünde ise, **DIFFUCULTY** ile oyunun zorluk derecesini, **TEXT SPEED** ile yazıların hızlı ya da yavaş geçmesini, **OPTIONS** menüsü ile de müziği ve sesleri ayarlayabilirsiniz. **FILES** menüsünden ise daha önce Save ettiğiniz bir oyunu **RESTORE** ile yükleyebilirsiniz. Oyun sırasında ise oyunla ilgili menüye gelmek için **ESC** tuşuna basmalısınız.

Oyuna şehrin limanında çaresiz bir halde başlıyorsunuz. Mouse ile aşağı gelin ve ikon **exit** olunca sol tuşa basın karşınıza Çin'e özgü gezi arabasının olduğu bir ekran çıkacaktır. Buradan **Town'a** basın. Şehre geldiğinizde yapacağınız ilk iş sokak arasında uçan kağıdı almak olacaktır. Daha sonra dipteki bara girin ve sola giderek barmen **HO** ile konuşun. HO ile konuşurken sert konuşmamalısınız. Karşınıza çıkan ikonlardan sıra olarak (1-1-1-1) şeklinde işaretleyin. Böylece Ho'ya Chi'yi aradığınızı belirteceksiniz. Ancak Chi bir türlü onu tanıdığını söylemeyecek ve sizi body guardlarla muhatap olmak zorunda bırakacaktır. Body guardlarla konuşurken (1-2) sırasını takip ederseniz Chi karşınıza çıkacaktır. Chi ile konuşurken

(1-3-3) ile konuşursanız Chi'yi yeterince cesur olduğunuza ikna edeceksiniz ve hemşire Kate'i kurtarmak istediğinizi belirtmiş olacaksınız. Ancak buna rağmen Chi uçağa binmeyi sevmediği için bir türlü ikna olmayacaktır. Alt sağ köşedeki **Lucky** ikonunun üzerine gelip sağ butona basın karşınıza Lucky'nin resmi ve sahip olduğu eşyaların olduğu bir ekran çıkacaktır. Bu eşyaların arasından kağıdı alıp Lucky'nin üzerine basın. Lucky kağıdı alıp uçak yapacaktır. Tekrar buradan çıkın; ana ekranda yine Lucky'nin üzerine gelip sol tuşa basın ve kağıt uçağı alıp Chi'nin üzerine bırakın Chi uçağın nasıl uçtuğunu görüp ikna olacaktır. Bundan sonra artık iki kişiyi yönetmeye başlayacaksınız. Dışarı çıkın ve yan taraftaki kimyacıya girin. Burada sol alt taraftaki Chi ikonuna gelerek sol tuşa basın ve yönetimi Chi'ye geçirin. Wu ile konuşun. Wu sizden **martı pisliği** isteyecektir. Dışarı çıkın ve limana gidin; limandaki martıya Chi'nin eşyalarından **PRUNE'u** verin. Bunu verdikten sonra martı pisliğini Lucky ile aJın ve yeniden Wu'nun dükkanına gidin ve martı pisliğini Wu'ya verin. Wu size **healing herbs** denen bir ninja ilacı, **sahte pasaport ve Le Deng'in sarayının haritasını** verecektir. Buradan çıkın ve havaalanına gidin. Havaalanındaki memur size pasaport soracaktır. Ona sahte pasaportu vermeyin; yoksa pasaporttaki resim uymadığı için sizi tutuklayacaktır. Pasaportu unuttuğunuzu belirten konuşma seçeneğine basın. Memur bunu yutacak ve size izin verecektir. Uçağa binin ve uçaktaki **kanca ve** ipi alın. Daha sonra uçağın üst tarafına gelin ve ikon **uçak** olduğunda klikleyin.

Cheng Du'ya geldiğiniz zaman uygun iniş yerini bulmak için Chi size yardım edecektir. İnilebilecek yerlerin üzerine basın ve uygun yeri bulduktan sonra inin. Uçaktan indikten sonra kontrolü Chi'ye geçirin ve ekranın solundan gelen köylüyle konuşmaya başlayın. Ona **tütün** önerin. Tütünü kabul edecektir. Köylüyle (3-2-3) sırasını takip ederek konuşun. Böylelikle köylüden

eşyalarını satın alçaksınız. Daha sonra ekrandaki ineği ipi Chi'ye vererek yakalayın. Bundan sonra üst taraftaki kaleye gidin. Kaleye gelince köylünün inekle geçmesini bekleyin. Lucky'den kancayı da alarak kaleden içeri girin. Kaleye girince Chi içerde köylü elbisesiyle dolaşmanın telikeli olacağını anlayacaktır. Chi'ye ninja elbiselerini giydirin ve sol taraftaki nöbetçi kulübesine girerek içerdeki **tank** anahtarlarını alın. Daha sonra saraya girin ve sol tarafa yemek odasına gidip buradaki içki şişesini alın. Mutfağa gidip, köpeğin yemek kabına içkiyi dökerek köpeğin bayılmasını sağlayın. İki tavuğu alın ve aşçının odasına girip içerdeki bıçağı alın. Buradan da bahçeye çıkın. Bahçenin sol tarafına gidin ve kancayla ipi birleştirip duvarın üzerine götürün. Chi kancayı duvardan dışarı atıp Lucky'i içeri alacaktır. Saraya girip nöbetçilerin gitmesini bekleyin. Nöbetçiler gittikten sonra sol tarafa yemek odasına giderek lambanın üzerine gelin ve tuşa basarak lambayı devirin. Odada yangın çıkacak ve saraydaki tüm nöbetçiler oraya gideceklerdir. Bundan yararlanarak sol taraftaki aşçının odasına gidin ve buradaki kapıyı açın. Kate'in bulunduğu odaya gidin. Bu arada sarayda olduğunuz anlaşılacak ve aranmaya başlayacaksınız. Bu odada çok çabuk hareket etmelisiniz. Kontrolü Lucky'ye geçirerek silahı elinize alın ve odadaki kobralardan birini vurun. Ancak kobralardan biri Kate'i ısıracaktır Hemen Kate'i alarak balkona gidin ve balkonda ipi alarak balkon demirlerine bırakın. Kate ile Lumax aşağı inecekler, Chi ise nöbetçilerle mücadele edip sizin kaçmanızı sağlayacak c&ha sonra sizin arkanızdan gelecektir. Aşağı indikten sonra sol taraftaki tankın içine girin. Burada kulübeden aldığınız anahtarları kontağa sokup çevirin ve üstteki butona basın. Tank çalışmaya başlayacaktır Böylece kaleden kurtulup tankı kullanmaya başlayacaksınız. Burada karşınıza iki seçenek çıkıyor. **WIN ARCADE** ile arcade tank sahnesini oynamadan direkt olarak uçağa gidebilirsiniz. **PLAY ARCADE** ile tank sahnesini oynayarak uçağa gidebilirsiniz. Ancak tank sahnesi gerçekten çok zor ve burada kaybederseniz oyun bitiyor. Bu nedenle benim size tavsiyem seçenek ekranı çıkmadan oyunu kaydetmeniz ve tankı öyle yönetmeniz. Eğer başaramazsınız yeniden kaydettiğiniz yerden devam edip uçağa gidebilirsiniz.

Arcade sahnesinde tankı, klavyeden ok tuşlarıyla yönetiyorsunuz. Yukarıya basarsanız tank hızlanıyor, aşağıya basarsanız tank yavaşlıyor, sağ-sol ile ise tankı hareket ettirebiliyorsunuz. Burada ilk önce hızlanın dönemece gelince yavaşlayıp dönün ve tanka ateş edin. Ancak ateş hizasını iyi ayarlamalısınız aksi takdirde tank ikinci ateşe izin vermeyip sizi vuruyor. Eğer tüm tankları yok ederseniz uçağa ulaşıyorsunuz.

Bundan sonraki yolculuğunuz **KATMANDU'da** geçiyor. Uçağınız ile zorunlu bir iniş yaparak dağın kenarında duruyorsunuz. Burada kimyacıdan aldığınız **healing herbs'ü** Chi'ye uçağın içindeyken verin. Bu arada uçak devrilmeden Kate'i dışarıya çıkarıp bir an önce iyileştirmeniz gerekiyor. Dışarıya çıkınca Lucky'nin kasabaya gidip yardım getirmesini sağlayan konuşma seçeneklerini seçin. Lucky yola koyulduktan sonra Chi, Kate'e **Healing Herbs ve Ninja Medicine'ı** vererek hayatta kalmasını sağlar. Daha sonra uçağın içine girip içeriden battaniye ve çadırı alıp dışarıya çıkın. Battaniyeyi Kate'in üzerine örtün ve siz de çadırın altına girip donmaktan kurtulun. Eğer zamanında tüm bu işleri yaparsanız Lucky yardım getirecek ve Kate kurtulup kasabada bir kadının evinde tedavi olacaktır. Bu arada siz de kadının size iyi davranması için kadın ile konuşmalısınız. Konuşma seçeneklerinden (2-2-3)'ü seçerek olayların normal akışında gitmesini sağlayın. Eğer doğru seçenekleri seçerseniz, size bir tas çorba veriyor. Daha sonra burdan dışarıya çıkın ve **TELEGRAPH OFFICE'e** gidip buradan Lomax'a Kate'in iyi olduğunu ve mecburen Katmandu'ya geldiklerini kısa zamanda Kate'i sapasağlam getireceğinizi belirten bir telgraf gönderin. Oradan çıkıp **TAVERN'e** gidiyorsunuz. Bara girince, önce barmenle konuşup onların sizi kendilerinden hissetmesini sağlayın. Böylece barmen sizi **Sardar** adlı bir tüccara göndererek sorunlarınızı onunla konuşmanızı sağlıyor (2-3). Sardar'a ker-vanıyla İstanbul'a giderken sizi de yanına almak için ne istediğini soruyorsunuz. Sıkı bir pazarlıktan sonra Sardar ile fiyat üzerinde anlaşıyorsunuz (2) ama kervanın ne zaman hareket edeceğini öğrenince şok oluyorsunuz. Çünkü Sardar'ın kervanı üç ay sonra hareket ediyor. Sardar'ın kervanından ümidi kesen Lucky tepede oturan **Lama** ile konuşmaya gider. Kapıyı açan Lama'nın öğrencisi bazen birinci seferde sizi içeri almasa da, ikincide içeri girebiliyorsunuz ama Lama sizinle konuşmuyor. Oradan çıkıp şehrin yöneticisine gidiyorsunuz. Yöneticiyle sinirli bir konuşmadan sonra yönetici muhafızına sizi ve Chi'yi tutuklamasını emrediyor. Chi, ninja elbisesinin görünmezlik özelliğini kullanarak kaçıyor ama siz hapse düşüyorsunuz. Chi, 'Ama'nın evine geri dönerek ona durumu anlatıyor. **'Ama'** çok sinirleniyor ve yöneticinin yeğeni olduğunu ve eğer Lucky'yi serbest bırakmazsa ona kötü şeyler yapacağını söylüyor. Bunun üzerine Lucky serbest kalıyor. Hapisten çıktıktan sonra Lucky önce Kate'i ziyaret ederek durumunu soruyor ve dostluklarını geliştirmeye çalışıyor. Daha sonra dışarıya çıkıp **SCRAP YARD'daki** çocukla bir konuşma yapıyor. Bu çocuktaki petrol tüpüne ihtiyacı olan Lucky bunun karşılığında çocuğa bir şeyler vermek zorundadır. Burada Chi yerde bulduğu sigara kutusunu yanındaki dört delik para ve yemek çubukları ile birleştirerek bir oyuncak araba yapıyor ve çocuğa veriyor, karşılığında da petrol tüpünü alıyor. Yeniden Lama'yı ziyarete gittiğinizde ondan, yöneticinin bölge halkının önem verdiği dini bir sembolü çaldığını ve onu kalede sakladığını öğreniyorsunuz. **Taverna'ya** dönüp Sardar'ı yöneticiye karşı ayaklandırmaya çalışıyorsunuz (1-3). Sardar silahları olmadığını söyleyince ona kendi silahınızı vererek ayaklanmayı başlatıyorsunuz. Ayaklanma sonucunda yönetici tutuklanıyor. Sardar size uçağınız için gerekli miktar benzini veriyor, böylece İstanbul'a uçuyorsunuz.

Alana indiğinizde Chi yorgun olduğunu ve uçakta kalmak istediğini söylüyor. Siz de Kate'le beraber şehri gezmeye gidiyorsunuz. Havaalanındaki teknisyenden benzin istiyorsunuz. Benzin karşılığında sizden Kate'i isteyince bundan vazgeçiyorsunuz. Merkezdeki yan yollardan birinde **subay kulübünü** buluyorsunuz. İçeri girip barmene telefon etmek istediğinizi söyledikten sonra Lomax'a telefon edip durumu bildiriyorsunuz ve sizi Paris'te beklemesini söylüyorsunuz. Dışarıya çıktığınızda sultanın

askerleri siz tutukluyorlar çünkü bir önceki **İstanbul'a** gelişinizde **Sultan** m kızlarından biriyle bir gönül ilişkiniz olmuş ve sonuçta kızı bırakıp kaçmışsınız. Lucky hapse girince, onu kurtarmak için Kate devreye giriyor. Kate yandaki dükkana girerek broşunu satmaya çalışıyor. Dükkan sahibiyle sıkı bir pazarlıktan sonra broşu satıyor. Kazandığı para yeterli olmadığı için ana caddede sağ köşede oturan kumarbaz ile bul karayı al parayı oynuyor. Yeterli miktar parayı kazandıktan sonra portakal satıcısı çocuğun yanına dönerek onun portakal tablasını yere deviriyor, sonra da çocuktan özür diliyorsunuz. Çocuk önemli olmadığını söyleyerek size bir **çiçek** veriyor. Çiçeği aldıktan sonra deve satıcısından bir **deve** satın alıyorsunuz. Sonra yine dükkana dönerek oradan bir demir testeresi satın alıyorsunuz. Testereyi de aldıktan sonra sultanın sarayına gidiyorsunuz. Sarayın önündeki bekçilerle yaptığınız konuşma sonucunda Lucky'nin suçunu ve onu görmenizin mümkün olmadığını öğreniyorsunuz. Sarayın diğer duvarının dibinde oturan kadınla konuşurken kadın sizin çiçeğinizi görüyor ve ona çiçeği verirseniz size yardım edebileceğini söylüyor. Çiçeği kadına verdikten sonra size Lucky'nin zindanının penceresini gösteriyor. Siz de devenin üzerine çıkarak pencerenin demirlerini testereyle kestikten sonra içeri girip Luck'yi kurtarıyorsunuz. Deveyle mümkün olduğu kadar hızlı şekilde şehirden çıkıp havaalanına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Havaalanı yakınlarında deveyi portakal satıcısı çocuğa hediye edip teşekkür ediyorsunuz. Bu arada bu prenses olayından dolayı araları bozulmuş olan Kate ile Lucky'nin aralarını düzeltmek için Lucky birkaç pişmanlık cümlesi söylüyor (3-2). Havaalanına vardığınızda sizi Çin'den bu yana takip etmekte olan Le Deng'in adamlarıyla karşılaşıyorsunuz. Le Deng'in adamları uçağınızı havaya uçuruyorlar. Uçağın içinde bulunan Chi yaralı bir şekilde yere düşüyor. Le Deng'in adamları sizi yakalamak için üzerinize doğru gelince Chi'nin ölmüş olduğunu düşünerek oradan kaçıyorsunuz ve tren istasyonuna gidiyorsunuz. Buradaki gişeden bir **kabin bileti** satın alıp hemen **Orient Express e** biniyorsunuz ve **Paris'e** doğru yola çıkıyorsunuz.

Trende Lucky ile Kate arasında geçen konuşmalarda ister Lucky'nin ağzından ister Kate'in ağzından konuşabilirsiniz. Doğru cümleleri kullanarak Lucky ile Kate'in arasını düzelterek birbirlerine bağlanmalarını sağlıyorsunuz. Kate'i konuştururken (2-1-3) seçeneklerini, Lucky'yi konuştururken (1-1-3-3) seçeneklerini kullanın. Bu arada Le Deng'in adamlarından birinin trende olduğunu farkediyorsunuz ve trenin üstünde onunla kavgaya tutuşuyorsunuz. Bu sahneyi de tank sahnesi gibi isterseniz oynayabilir, isterseniz direkt olarak geçebilirsiniz. Bu kavgayı da kazandıktan sonra Lucky, Le Deng'in adamını en son vagona kadar sürüklüyor ve bu vagonu trenden ayırıyor, böylece bu tehlikeden de kurtuluyorlar.

Paris'e vardıklarında onları tren garında Lomax beklemektedir. Lomax'ın Kate ile kucaklaşmasından sonra Lucky, Lomax'ten hakettiği parayı ister ama Lomax ona kazık atarak parayı vermeyeceğini söyler. Bunun üzerine Lucky, Lomax'a bir yumruk atar. Kate de babasına kızarak gelecekteki damadına bunu nasıl yaptığını sorar. Lomax, şaşkın bir şekilde bu evliliği kesinlikle kabul etmeyeceğini söyler. Kate de umurunda olmadığını ve yine de Lucky ile evleneceğini söyleyince Lomax mecburen boyun eğer.

Lucky ve Kate otel odasında dinlenirlerken birden kapı açılır ve garson kılığında Chi içeri girer. Patlamadan yaralı olarak kurtulmuş ve sonra bir yolunu bularak Paris'e gelmiştir. Hep beraber bunu kutlarlar ve neşeyle şampanyalarını içerler.

Heart Of China 9 disket olması dışında çok mükemmel bir ikon-adventure. Adventure oynamasını sevenlerin mutlaka alıp oynaması gereken bir oyun. Gerçekten oyunu oynarken büyük zevk alacak ve olayların içindeymiş gibi hissedeceksiniz.

GRAFİK	95
MÜZİK	90
OYNANABİLİRLİK	90
GENEL	95

Deathbringer

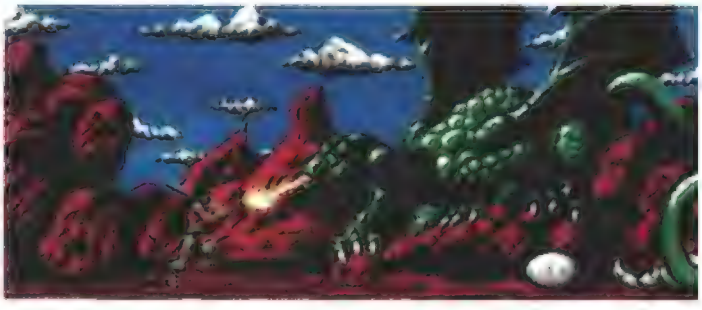
SAİT NACAR & TUNÇ DİNDAŞ

Barbarian ve benzeri oyunlar iyi satmaya başlayınca ve PSYGNOSİS'in MEGAHIT'i Beast satış rekoru kırınca öteki firmalar para kazanma yolları aramaya başladılar. İşte sonunda BEAST tarzı parallax scrollar içeren oyuniar serisine yenisi katıldı. İşte DEATH BRINGER yani öteki adıyla SWORD OF AVALON karşınızda. Aranızda Barbarian'ı bilmeyeniniz yoktur heralde. Eğer Barbarian türü oyunlardan hoşlanıyorsanız karşınıza yepyeni bir oyun olan DEATH BRİNGER çıkabilir. Barbarian'a göre grafikleri oldukça iyi ve esprileri hiç görülmemiş kadar değişik. Oyunun ilk ekranında bile bu espri kendini gösteriyor. Açılış ekranında bir dev devamlı bağırırken kafasına bir mektup düşüyor ve bayılıyor. Bu mektupta yapımcıların notu ve oyunun konusu bulunuyor. Detaylı bilgi için burayı okuyabilirsiniz. Daha sonra disket değiştirmek için masa başında fal bakan bir kadının üsten görünüşü karşımıza çıkar. Bu kısımda falcı kadının önündeki taşları Amiga'nın okları ile değiştirip Enter'a basmalısınız. Burası, crack grubu el atmadan önce password kısmıymış.yani hiç önemli değil. Bundan sonra disketi değiştirebilirsiniz.

Disketi değiştirdikten sonra karşımıza bir mağara adamı ve savaşçının resmi çıkar. Burada ateş'e basarak oyuna başlayabilirsiniz. Karşınıza yatay ekran üzerinde hareket edebileceğiniz bir yerde oyun başlar. İlk bölümde karlar arasında ilerlemek zorundasınız karşınıza donmuş göletler çıkacak fakat bu göletlerin üzerinden geçerken sizin ağırlığınıza dayanamayan buz çatlayacaktır ve altında dipsiz bir kuyu ortaya çıkacaktır. (Klasik tuzak!) Düşman olarakta, karşınıza kafanıza sopayla vurmaya çalışan cüceler, savaşçı devler en önemlisi de kafanıza uçarken yumurta atmaya çalışan tavuklar çıkacaktır. Bu düşmanlardan korunmak için iyi reflekslere sahip olmalısınız. Ayrıca hareketleriniz esnasında mesafeyi iyi ayarlayın. Ekranın alt kısmında ise oyunla ilgili bir bölüm bulunmakta. Burada sağda cam bir küre içinde mavi sıvıyla gücünüz gösteriliyor. Kılıcın üzerindeki kan ise zamanı göstermektedir. Kılıçtaki kan yavaş yavaş azalacaktır. Eğer kan bitecek olursa kılıç elimizden fırlayarak kalbimize saplanır ve bizi öldürür. Kılıçtaki kanın azalmaması veya artması için karşımıza çıkan yaratıkları öldürmeliyiz. Eğer ilk bölümde sağ tarafa doğru gidersek karşımıza çöl çıkar burada kaynar sulardan kaçmanız lazım. Sol tarafa giderseniz bu sefer de karanlık bir cehennem çıkar. Oyunun en zevkli yeri her bölümün sonundaki geçittir. Bu geçit her zaman bir yaratık tarafından korunur mesela ilk bölümde üç dev sizin geçmenizi engellemek için ayaklarını ve ellerini yere vurarak bir engel oluştururlar. Diğer bölümlerde ise ateş saçan ejderhalar veya şeytani yaratıklarla savaşmak zorundasınız. Her bölümde sizi yok etmek için değişik yaratıklar bulunmaktadır. Bunlar küçük şeytanlardır ve her zaman size üçlü mızrakla ya da bombayla saldırırlar. En ilginç olan silah bombadır. Çünkü bombayı sizin önünüze bırakırlar ve bomba siz yaklaşmadıkça patlamaz patladıktan sonra da olduğu yerde bir ateş kütlesi bırakır. Diğer bir düşman da canlı kayalardır. Ayrıca taş tüküren yaratıklar da bulunmaktadır. Düşmanlarımız her bölümde değişmektedir. Bu da oyuna değişik bir hava katmakta. Oyunun en sıkıcı tarafı ise bir hakkinizin bulunması fakat bölüm geçipte ondan sonra ölürseniz öldüğünüz bölümün başından geldiğiniz güç ile başlarsınız. Ama belli bir süre sonra oyunun zorluğuna alışacaksınız. Özellikle devlerin bulunduğu ekranı geçmek sizin için büyük şamata olacak.

DEATH BRINGER döğüş veya ilk çağ oyunlarından hoşlananlar için kaçırılmaz bir oyun. Hele bunca '1MB' oyunun arasında DEATH BRINGER'in 512KB olması bir harika. Oyunun hemen hemen tek kötü yanı üç disket olması. Diğer bir sorun da oyunun çok zor olması ama zoru başarmak her zaman sizin elinizdedir. Mega başarılar.

EMPIRE SOFTWARE/3 DISK/512 KB



GRAFİK	:%90
SES	:%70
OYNANABİLİRLİK	:%80
GENEL	:%80

GÖKMEN BAYIN

Merhaba değerli arkadaşlarım. Bu yeni yılın ilk sayısında yine süper bir oyunla karşınızdayız. Süper kelimesinin altını çizerek vurgulamak isterim. Eğer süperden daha süper bir kelime olsaydı, sıfat olarak o kelimeyi kullanırdım. Şöyle ufak bir dikkatle dergimizin yazılarını incelerseniz, hemen hepsinde klasik kompozisyon kurallarının kullanıldığını görürsünüz. Bu olay tabii ki sadece bizim dergide geçerli değil. Tüm makale, fıkra ve benzeri yazılarda bu özelliği görebilirsiniz. Oyun tanıtım yazılarımızda da durum genelde böyle. İlk önce genel bir giriş, sonra oyunun ne olduğu ve hemen peşinden sonuç cümleleri.. En sonda da gözünüze ilk olarak battığını tahmin ettiğim kırmızı çerçeveli bir değerlendirme tablosu. Şimdi bu yazıda yukarda sözüne ettiğim kuralı biraz çiğnemek istiyorum. Bu sefer oyunun genel değerlendirmesini yazımın en başına koymayı uygun gördüm. Evet.. HEIMDALL'ın GENEL değerlendirmesi 100 üzerinden 100. GRAFİKLERİ, OYNANABİLİRLİĞİ ve SESLERİ DE 100 üze rinden 100. Yazılarımı takip eden arkadaşlar iyi bilirler. Bu güne kadar (sadece biri hariç, ki o da teknik bir hatadan dolayı) hiçbir oyuna geneli için 100 değeri ni vermedim. Bu değerlendirme aslında yazarın tamamen kendi insiyatifine kalmış bir olaydır. Ama genelde oyunun değerlendirmesini yaparken bir ortalamayı göz önünde bulundurur. Yani oyunu çok beğenenleri ve az beğenecek olanları düşünerek bir ortalama saptar. En azından bu durum benim yazılarımda böyledir. Şimdi aklınızdan neden oyunun geneli 100 ve neden yazının başlangıcında hemen anlatılmış olması gibi bir takım sorular gelecektir. Eğer bu sorular gerçekten kafanızda varsa ve cevaplarını merak ediyorsanız, buyrun bakalım yazımızın gelişme bölümüne..

Geçtiğimiz aylarda dergilerinizin sayfalarını karıştırırken umarım HAGAR diye bir oyun dikkatinizi çekmiştir. Yine Gökmen Bayın imzasını taşıyan bu oyunun tanıtımında, hatırlayacağınız gibi Vikinglerden bahsetmiştik. Oyunda kullanılan sevimli Viking karakterlerini daha yakından tanıyabilmek için bazı ön bilgileri size aktarmıştık. O bilgiler HAGAR gibi bir oyun için yeterliydi. Ancak ne var ki elimizdeki Heimdal'ı tam anlamıyla incelemeden önce bu insanları biraz daha yakından tanımamak çok büyük haksızlık olur diye düşündüm ve biraz daha bilgi verme ihtiyacını duydum.- Bu bilgiler ışığında oyunu daha da severek oynayacağınıza inanıyorum.

Vikinglerin tarih arenasına nasıl çıktıkları, bugün bile merak edilen bir konudur. Tarih sayfalarına isimlerini hiç beklenmedik bir anda çıkaran bu insanlar, geliştirdikleri teknoloji ile kendilerinden bugün bile övgü ile söz ettirebilmeyi başarmışlardır. Sağa adı verilen destanlar tarafından bu insanların nasıl ortaya çıktıkları hala destanlar içinde oyunumuzda olduğu gibi)

8. yüz yüz

tadır.

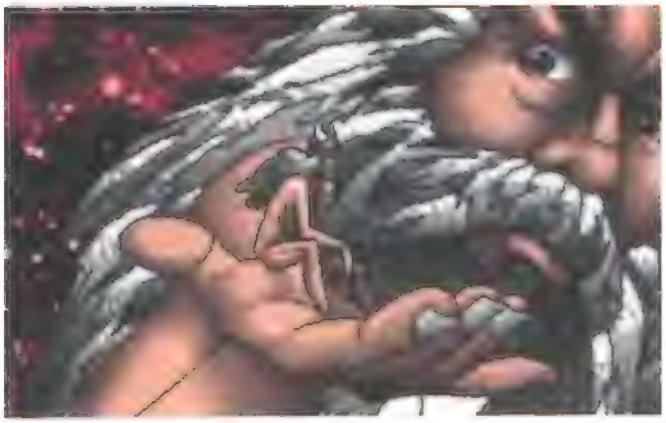
Tanrı tarafından büyük bir güç olarak yaratıldıkları anlalatılmaktadır. 8. yüzyıldan 11. yüzyıla kadar yağma etme siyasetini izleyen ve Kuzey Denizi ile birlikte Manş Denizi kıyılarında yaptıkları saldırılarla adeta oraları bir harabeye çeviren bu denizci topluluğu, 250 yıl boyunca bütün krallıkların gelişmelerini önlemişler. Kendilerinin yaptıkları gemilerle o döneme göre ulaşılması imkansız olan bazı bölgelere gittiler. Barbarlıklarıyla her yerde ün saldılar. İyi ürün elde edebilmek için insanları kurban etmeyi bir inanç haline getirdiler. Odin, Frey ve Thor gibi Tanrılara inandılar. Yıllar geçtikçe yerleşik hayat düzeyine geçtiler ve yavaş yavaş tarih sahnelerinden çekildiler.

işte böylesine efsanevi bir insan topluluğunu oyun haline getirmek pek zor bir iş değildi. Hele efsanelerden oyun yapmayı çok seven firmalar böylesine bir konuyu kaçırmadılar. Heimdall, sıfırıncı disketiyle birlikte toplam beş disket. Oyunun konusunu ve grafiklerini tam olarak özümseyebilmeniz için, oyunu mutlaka görmeniz gerekiyor. Aslına bakarsanız Heimdall oynama açısından bazı yerlerde Eye Of The Beholder'a çok benziyor. Bu benzerliği daha çok savaş anlarında göreceksiniz. Ayrıca oyunda kullanılan animasyon tekniği son zamanlarda benim gördüklerimin içinde en iyi olanı. Ses özelliklerinin oyunda ikinci plana kaydırılmış olmasına rağmen, yine de bir hayli başarılı bir şekilde kullanılmış. Şimdi dilerseniz sıfır nolu disketi yüklemeye başlayarak Heimdal'ın genel özelliklerini şöyle bir görelim.

Oyunu yüklemeye başladığınızda, ilk olarak introyu geçmek isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Eğer cevabınız evetse, direk oyuna geçeceksiniz. Hayır derseniz, introyu da seyretmek zorunda kalacaksınız. Bu introyu mutlaka seyretmenizi tavsiye ederim. Çünkü oyunun ana fikri burada yatıyor. Yazımın başında da belirttiğim gibi, bazı Tanrıların isimlerine burada rastlamanız mümkün.ODİN, büyük bir Tanrıdır. Zaman yaşının ilerlemesine engel olamamıştır. Bu döneminde kendinden parça olarak Viking bir insanını yaratır ve bundan büyük mutluluk duyar. Ama yeterli ortamın bulunmadığını anlar. Vallahara'da onlar için yeterliyer yoktu. Bir çözümün olması gerekirdi.Çok geçmeden bir çözüm bulundu ve Dünya gezegeni yaratıldı. Odin, yarattığı bu insanları çok severdi ve onlarla devamlı konuşurdu. Bir sorunu olup olmadığı sorardı. Ama onların duyguları yeterince gelişmemişti. Ama buna rağmen yine de başını sallayarak gülümsemeyi becerebiliyordu. Zaman gittikçe ilerledi ve Odin yorgun düştü. Vikinglerle daha az konuşmaya başladı. Ziyaretlerinin eski sıklığı artık kalmamıştı. Onlarla bir anlaşma yaptı. Bir gece onlara neler yapmaları gerektiğini anlattı. İyilik için yapılan savaşlar artık egemenliğini yitirmeye başlamıştı. Daha sonra Odin'in kılıcı, Thor'un mızrağı ve Frey'in çekici Vallahara'dan taşındı. Bu hiç de hoş olmayan bir olaydı ve Tanrı Odin uykusundan çok sıkıntılı bir şekilde uyandı. Bu silahların kimin tarafından çalındığı belliydi. Üstelik bu silahlar yeryüzüne dağıtılacaktı. Çalınan silahların içinde Odin'in kılıcınında olması, büyük bir şansızlıktı. Onlar, hayatları boyunca yeryüzünde yürüyemediler ve tüm güçlerini kaybederek ölümlü oldular. Ne var ki, o silahları geri getirmek için bir plan yapılmıştı. Thor hemen görevini yerine getirmek için harekete geçti. Vallahara'ya gitti ve büyük bir fırtına çıkardı. Norveç'in kuzeyindeki ufak bir klube, bu fırtınanın dışındaydı. Ingrid adında genç bir kadın hamileliğinin son anlarını yaşıyordu. Bu, onun hikayesiydi...

Bu hikayenin anlatılmasında kullanılan grafik teknikleri, kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Odin'le Viking arasındaki konuşmayı tasvir eden resimdeki boyut olayı şaheser bir şekilde gerçekleştirilmiş. Daha ilk resimdeki ufak bir adada oturan Viking tasviri de tarifi imkansız bir canlılık içinde. Bunun yanında hikayenin ortalarındaki konuşma da bir hayli ilginç. Bu introdaki olayların nasıl cereyan ettiğini zaten gördüğünüzde daha iyi anlayacağınıza eminim. Heimdall'ın ana grafiğinden hemen sonra önünüze üçlü bir seçenek gelecektir. Bunlardan ilkinde dilerseniz oyunu, birazdan anlatacağım seçimleri yapmadan otomatik olarak yüklüyorsunuz. Bunun yanında varsa daha önce SAVE ettiğiniz disketi de yine buradan yükleyebiliyorsunuz. Bu seçeneklerden ikincisi ise sizi direk oyuna geçiriyor. Buna da birazdan değineceğim. Şimdi gelelim üç nolu seçeneğe. Burada sizi birbirinden güzel ve kısmen de olsa oyundan bağımsız üç yarış beklemekte. Bunlardan ilkinde saçlarından tahtaya bağlanarak esir edilmiş şirin bir kızı kurtaracağız; hem de herşeyi göze alıp kıza balta atarak. Bu tahtaya bağlı olan saçları kesmek o kadar kolay değil.Balta atma olayını ekrandaki hedef yardımıyla yapacaksınız. Eğer yanlışlıkla baltaları kıza isabet ettirirseniz, kızın o anki yüz ifadesine bakmayı sakın unutmayın. Kalan balta sayınızı ekranın solundan görebilirsiniz. Bu sırada arka plandaki Vikinglerin sola doğru hareket etmeleri de sizin zamanınızı ifade edecektir. Yarışmalardan ikincisinde bir domuzu yakalama çabasına gireceksiniz. Bu yarışta çamurla kaplı bir alanda domuzu yakalamak için çaba sarf edeceksiniz. Son yarışta ise bir gemiye atlayarak ufak bir soygun gerçekleştirmek zorundasınız. Burada ilerlemek için fire'a basmanız gerekmekte. Ekranın solundaki keseyi aldıktan sonra, sağa doğru ilerleyin. Tabii bunun yaparken de rakiplerinizi öldürmeniz gerekmekte. Ekranın belli bir yerine geldiğinizde, o yarışı otomatik olarak bitirmiş olacaksınız.

Birbirinden güzel bu üç yarışı tamamladıktan sonra, artık oyuna başlamak için herşey tamamlanmış oluyor. Bundan sonra çıkacak olan ekrana, bu yarışı yapmadan önce geçmek istiyorsanız, yukarıda bahsettiğim seçeneklerden ikincisini seçmeniz yeterli olacaktır. Önünüze gelen oyunda kullanacağınız kahramanları seçmek durumundasınız. Toplam yedi ırktan, istediğiniz beş tanesini seçebilirsiniz. Bunlardan savaşçı ve büyücüler oyun esnasında bir hayli fazla işinize yarayacak. Bu yedi ayrı ırk, oyuna onyedi ayrı kişi olarak yansıtılmış. Yine bu ekranda o savaşçının bazı özelliklerini görebilirsiniz. Bunlardan **class** o kişinin hangi sınıftan olduğunu; **strenght,** dayanma gücünü; **dexterity,** dalındaki ustalığını; luck, şansını; **health** ise sağlığını göstermekte. Seçimlerinizi yaparken bu özellikleri göz önünde bulundurmanız sizin yararınıza olacaktır. İstediğiniz karakterleri oklar yardımıyla bulduktan sonra, **Select** yardımıyla seçim işleminizi gerçekleşirin. Beş ayrı karakteri seçtikten sonra, buradaki işleriniz bitecektir. Bir de takımın kaptanı olarak Heimdall size katılacak ve böylece altı kişi ile müthiş bir maceraya başlayacaksınız. Kısa bir yüklemeden sonra önünüze yine müthiş bir teknikle çizilmiş olan harita gelecektir. Bu haritanın üzerinde 12 tane adanın mevcut olduğunu göreceksiniz. Bu adaların herbirinde birbirinden ilginç olaylar yaşayacaksınız. Bu adaların herbirinde neler olduğunu anlatmaktan ziyade, hepsini bir bütün olarak görüp öyle anlatmanın, oyunun tadını kaçırmamak açısından daha faydalı olacağı inancındayım. O yüzden birazdan anlatacağım olaylarla herhangi bir adada karşılaşabilirsiniz. Bazı özelliklerin ise bütün adalarda geçerli olduğunu göreceksiniz. Bunları anlatmadan önce ekranın sağındaki iki resmin ne olduğuna değinelim isterseniz.



Üstteki kask resmini seçtiğinizde, önünüze farklı bir ekran gelecektir. Bu ekrandan savaşçıların sahip olduğu şeyleri resimleriyle beraber görebilirsiniz. Genelde oyuna başlarken bir parça yiyecekle beraber belli miktarda altın ve silahla oyuna başlıyorsunuz. Oyuna başlamadan hemen önce, bu kısma girmeniz lehinize olacaktır. Çıkmak istediğiniz adayı seçmeden önce, buraya girip o adada kimlerle mücadele vereceğinizi seçmeniz gerekiyor. Yani o adadaki savaşçılarınızı buradan belirleyeceksiniz. Bunun için de resimlerin altındaki **ITEMS** yazılarını yakmanız yeterli olacaktır. Vazgeçtiğiniz savaşçıları mouse'un diğer tuşunu kullanarak iptal de edebilirsiniz. En fazla üç savaşçıyla beraber bir adaya çıkabilmeniz mümkün. İsterseniz, yeri gelmişken ekranın sol sütununda yer alan şeylerin ne olduklarına da kısaca değinelim. Keza bunları oyun içinde sık sık kullanmak zorunda kalacaksınız.

USE:Elinizdeki bir aracı kullanmanızı sağlar.Örneğim kapalı bir kapıya geldiğinizde, varsa anahtarınızı seçip USE derseniz, o kapının (tabii doğru anahtar olmak kosluyla) açıldığını göreceksiniz. Aynı zamanda diğer bir takım araçlar için de USE önemli bir seçenek.

EXAMINE: Çeşitli yerlerden topladığınız maddelerin ne olduğunu ve genelde ne işe yaradıklarını açıklayan bölümdür.

DISTRIBUTE: İşte çok önemli bir seçenek. Bu seçenek yardımıyla madde transferini yapabilirsiniz. Örneğin bir savaşçınızın gücü bir hayli azaldı. Neredeyse ölmek üzeresiniz. Üstelik gücünüzü arttırmaya yarayan bir yiyeceğiniz bile yok. İşte bu anda DISTRIBUTE seçeneği imdadınıza yetişiyor. Yiyeceği olan birinin bu yiyeceğini mouse'unuzu kullanarak işaretleyin ve daha sonra bu seçeneğe klikleyin. Bu işlemleri yaptıktan sonra ihtiyacı olanın karesine kliklediğinizde, yiyeceğin transfer olduğunu göreceksiniz. Tabii bunun dışındaki bütün maddeleri de aynı yöntemle transfer etmeniz mümkün. Silah ve altın gibi şeyleri başka bir karaktere aktarabilmeniz, size gerektiğinde çok yarar sağlayacaktır.

DISCARD: Bazen aldığınız maddeler öylesine fazla oluyor ki, adamınız hepsini taşıyamaz haline geliyor. İşte bu durumlarda, DISCARD ile elinizde bulunan ama işinize pek yaramayan şeyleri atıyorsunuz. Tabii normal olarak size bu kararınızda emin olup olmadığınız sorulacaktır.

EAT/DRINK: Oyundaki yiyecek ya da içecekleri kullanmanızı sağlar. Bu seçeneği de oyun içinde fazlasıyla kullanacaksınız.

USE SPELL: Büyü yapmanızı sağlar. Bunun bir örneğini birazdan okuyacaksınız.

SAVE GAME: Oyunu kaldığınız yerden itibaren diskete kaydeder. Ancak bu kayıt işlemini oyun esnasında değil, harita ekrandayken yapmanız gerekiyor. Aksi halde kayıt işlemini yapamazsınız.

LOAD GAME: Kaydettiğiniz oyunları yüklemeye yarar.

TEXT STATS: Adamlarınızın sağlık, güç v.s durumlarını rakamlarla ekrana getirir.

BAR STATS: Yine sağlık.güç gibi olayları bu sefer ekrana grafikler olarak yansıtır. Dövüşlerinizin sonunda adamlarınızı özellikle BAR STATS'tan kontrol etmeyi ve ona göre önlem almayı sakın ihmal etmeyin. Buradan **EXIT** yardımıyla çıkabilirsiniz.

Haritadaki gemi resmi adalara yolculuk yapmanızı sağlıyor. Bir adaya yolculuk etmeden önce, bu resme kliklemeniz gerekmekte. Eğer o adaya çıkmak istiyorsanız, ekrana gelen kareden YES'İ işaretleyin. NO derseniz, yine o adanın üzerine gelecek, fakat içine girmeyeceksiniz. Bu yolla istediğiniz adaya gidebilirsiniz. Doğal olarak uzak bir adayı seçtiğinizde o adanın uzak olduğunu, oraya yapılacak olan bir seyahatin tehlikeli olabileceğini hatırlatan bir uyarıyla karşılaşacaksınız. Her neyse.. Biz tesadüfen herhangi bir adaya çıktığımızı varsayalım. Başta da söylediğim gibi bu anlatacaklarımdan bazıları hepsi için geçerliyken, bazıları ise sadece o adaya özel durumlardır. Onun için bu olayları dikkatli

ce okuyun. Gemimizin rotasını bir adaya çevirdik ve o adaya çıkmaya karar verdik. Seçtiğimiz savaşçılardan birini joystick'imiz yardımıyla yürütmeye başlıyoruz(DİKKAT! Dilediğiniz an adamlarınızı F1, F2 ve F3 tuşlarını kullanarak değiştirebilirsiniz. Tabii o ada için seçtiğiniz adamları.). Bu sırada hemen yanımızdaki duvardan bize zarar vermek için sürekli oklar fırlatılıyor O tarafa doğru gidiyoruz, ama hiç kimsenin olmadığını görünce doğrusu biraz şaşırıyoruz. O civarda belli bir sıraya göre dizilmiş taşlar bulunmakta. Bu taşların üzerlerinden geçtiğimizde tok bir sesin eşliğinde bazı çukurların açılıp bazılarının kapandığını görüyoruz.

Eğer başka bir tarafa geçmek için bu çukurları aşmak zorundaysanız, bunların tümünü kapatmanıza gerek yok. Bazılarını kapatıp kenardan geçmeyi denerseniz, başarılı olabilirsiniz. Tabii bunun için de, çukurlara düşme riskini göze almalısınız. Söz bu çukurlardan açılmışken şansınızın bu oyunda çok önemli etkisi olduğunu da hemen hatırlatalım. Bazen yürüdüğünüzde aniden bu çukurlar açılacak ve çaresiz bir şekilde içine düşeceksiniz. Bundan kurtulmanın hiç bir yolu yok. Sadece ezber olayı işinize yarayabilir. Onun da tüm adalardaki onlarca yolu göz önüne aldığınızda pek kolay olmadığı anlaşılacaktır. Her neyse, bu çukurlardan kurtulmanın bir yolunu belki buluruz diyerek yolumuza devam ediyoruz.

Yollarda bazı sandıklar gözümüze çarpıyor. Bunların ne olduklarını merak ediyoruz. Yanlarına gittiğimizde bunları açmak isteyip istemediğimiz soruluyor. Hayır dediğimizde, hiç bir şey olmamış gibi yolumuza devam ediyoruz. Evet dediğimizde, Disarm Traps diye bir şeyi kullanmak isteyip istemediğimiz soruluyor. Bu soruya şimdilik hayır diyoruz; çünkü elimizde böyle birşey yok. Sandık açılıyor. İçinden bazı önemli şeyler çıkıyor ve onları büyük bir sevinçle alıyoruz. Sandıktan ayrıldıktan sonra, gücümüze bakmak aklımıza geliyor. Bir de bakıyoruz ki, gücümüzde belli bir azalma var. O zaman anlıyoruz ki, bazı sandıklar gücümüzü biraz olsun azaltıyor. Di-sarm Traps'ın, o sandıktaki büyünün yok edilmesini sağlayan bir karşı büyü olduğunu anlıyoruz. Tabii sandık büyülü değilse, bu büyüyü de boşuna kullanmış oluyorsunuz. Böylece risk almanız gereken olaylara bir tane daha ekleniyor. Yolumuza devam ettiğimizde, bazı çıkıntıları görüyoruz. Buralardan girmenin bizi diğer tarafa geçirdiği belli oluyor. Önümüze kapalı siyah bir kapı çıkıyor. Hemen anahtarımızı kullanarak kapıyı açıyoruz ve içeri giriyoruz. İçeri girdiğimizde, bir örümcek ağıyla karşılaşıyoruz. Hemen yolun kenarından geçerek ekranın sonunda bulunan keseyi alıyo ruz; ama geri dönerken aniden adamımız duruyor ve ekran birden bire değişiyor. Ekrana tipi son derece bozuk bir örümcek geliyor. Altta da bununla savaşmaktan kaçıp kaçmayacağımız soruluyor. Cesaretimizi toplayıp hayır diyor ve bu dehşet yaratıkla savaşmayı kabul ederek ilk savaşımızı vermeye başlıyoruz.

Rakiplerle savaş olayı, tümüyle benzer özellikler gösteriyor. Ekrana o anki düşmanınızın bir resmi ile birlikte dikdörtgenler içinde silahlarınız gelecektir. Her bir silahın yanında adını ve resmini görebilirsiniz. Şimdi dilerseniz bu silahları kullanarak düşmanlarımızdan nasıl kurtulacağımıza bir göz atalım.Bununla (ve tabiki diğerleriyle) dövüşmek için ilk önce silahınızı seçmek zorundasınız. Tabii bu seçim işini joystick yerine daha seri hareket edebilen mouse ile yaparsanız, daha rahat edersiniz. Silahınızı seçtikten sonra, **ATTACK** kısmına klikleyin. Zamanlamanıza göre, rakibiniz size karşı koyacaktır. Ama tam düşmanınız harekete geçtiği anda siz saldırıda

bulunursanız, başarıya ulaşabilirsiniz. Rakibiniz hareketsizken saldırıda bulunursanız, bunun pek işe yaramadığını görürsünüz. Ekranın solundaki **DEFEND,** saldırılar karşısında sizin savunma yapmanızı sağlayacaktır. Yalnız bunun pek faydalı bir seçenek olduğu söylenemez. Ancak çok güçlü

rakipler karşısında **RUN** ile kaçmaya hazırlanırken vakit kazanmak amacıyla kullanabilirsiniz. **SPELL** bölümü, size büyü yapma imkanı verecektir. Eğer rakibiniz karşısında çok sıkıştıysanız, hemen RUN'ı seçin ve buradan uzaklasın. Ekranın üst kısmından kalan güçleriniz size gösterilecektir. Döğüş esnasında, isterseniz bu güç gösteren grafiklerin altındaki isimleri seçerek adam değiştirebilirsiniz. Gücünüz çok azaldığında o adamı kaybetmemek için değişim yaparsanız, oldukça iyi olur. Nasıl olsa kaybolan enerjinizi tekrar geri alabilirsiniz. Ama adam kaybetmek bu oyunda o kadar iyi bir şey değil. Rakibinizi yendiğinizde müthiş bir çığlık duyacaksınız. Bazıları size önemli şeyler bırakacaktır. Her zamanki gibi bunları almayı ihmal etmeyin.

İlk rakibimizi öldürmenin mutluluğu içinde yolumuza devam ediyoruz. Tabii mouse'un sağ butonunu kullanıp adamlarımızın güç göstergemize bakmayı da ihmal etmiyoruz. Eğer gerek görürsek, bir şeyler yiyerek azalan enerjimizi maksimum düzeye getiriyoruz. Biraz daha ilerlediğimizde, eli kılıçlı bir adam bizi karşılıyor. Bu adamla da hiç çekinmeden çarpışmaya girmeye karar veriyoruz. Yine aynı taktikle, tam harekete geçtiği an öldürücü darbelerimizle gücünü iyice azaltıyoruz ve sonunda da onu yok etmeyi başarıyoruz. Bu savaşta daha önce sandıklardan bulduğumuz kılıç ve baltalar çok işe yarıyor. Bu adamı da saf dışı ettikten sonra, yolumuza devam ederken bir eve rastlıyoruz ve işte o ana kadar topladığımız altınların işe yarayacağını tahmin ediyoruz. İçeri girdiğimizde, bu tahminlerimiz doğru çıkıyor. Burası *bir* ev değil, bir dükkan. Bizim için çok gerekli olan bazı şeyleri buradan alabilme imkanını buluyoruz. Ama istediğimiz şeyleri alabilmek için paramız çıkışmıyor Hemen ekrandaki **SELL** seçeneği gözümüze çarpıyor; bunun yardımıyla üzerinde bulunan ve işimize pek yaramayan şeyleri dükkan sahibine satıyoruz. Bazı eşyalarımıza oldukça iyi para veriyor. Özellikle kılıç ve bıçak gibi silahlar iyi para getiriyor. **EXAMINE** ile yine neyin ne olduğunu öğrendikten sonra, istediklerimizi BUY yardımıyla satın alıyoruz. Özellikle buradan **DISARM TRAMPS** diye bir büyü satın almayı ihmal etmiyoruz. Bu büyü ile sandıkları açarken, karşı büyünün etkisini ortadan kaldırmak mümkün oluyor. Bunun yanında bazı çukurları da yok etmesi yönünden oldukça faydalı bir seçenek olduğunu öğreniyoruz. Ayrıca **ENERGY ONE** diye nitelendirilen bir yedek enerjiyi de satın alıyoruz. Yine paramız çıkışmadıysa, diğer arkadaşlarımdan para transferi yaparak çok önemli bazı silahları da alıyoruz. İşlemlerimizi tamamladıktan sonra, buradan **EXIT** yardımıyla ayrılıyoruz. Biraz daha ilerlediğimizde, bu sefer önümüze bir canavar çıkıyor. Bunu da aynı yöntemlerle yok etikten sonra, havada asılı olan birini kurtarabilmek için sağda duran şarabı içiyoruz. Aniden yere düşen adam bir büyünün etkisiyle yıllardır orada olduğunu söyleyerek teşekkür ettikten sonra, minnettarlığını göstermek için bize bazı şeyler hediye ediyor. Bunları da almayı her zamanki gibi tereddüt etmiyoruz. Yolumuza devam ederken bu sefer önümüze iki değişik kapı geliyor. Bu kapılar diğerlerine oranla bir hayli değişik. Aslında bunlar kapıdan ziyade bir geçit görünümünde. Bunlardan soldakine girebilmek için o anki adamımızın Warrior olması gerektiğini öğreniyoruz. Sağdakine ise ancak Wiziard ya da Druid olanlar girebiliyorlar. Bazı çukurlar yolumuza devam etmemizi engelliyor. Bu çukurları yine büyü kullanarak kapıyoruz ve yolumuza devam ediyoruz. Bazı

yollarda entresan olaylar oluyor. Yolumuzda hiç kimse yokken birdenbire kendimizi bir düşmanımızın önünde buluyoruz. Bu düşmanla savaşıp savaşmamak, yine her zamanki gibi bizim elimizde. Yine bazı yollara tuzaklar kurulmuş olması dikkatimizi çekiyor. Bunlara takıldığımızda, gücümüzden belli bir bölümü kaybediyoruz. Artık adada araştırılacak bir yer kalmadığını anlıyoruz ve geldiğimiz yerden geri dönerek adayı terek ediyoruz.

Ana haritaya geldiğinizde, o adanın üzerine bir kask bırakıldığını göreceksiniz. Bu o adaya gittiğinizi gösterecektir. Adalar arası yolculuğunuzu sürdürdüğünüzde yine bazı evlere rastlayacaksınız. Bu evlerden ilk önce rakibinizi safdışı ederek bazı önemli bilgilerle beraber yiyecek temin edebilirsiniz.

Oyunda sizi tehdit eden toplam beş tane rakibiniz var. Bunların içinde tehlikeli olanlar bulundukları adalara göre farklılılar gösteriyor. Mesela adanın birinde eli kılıçlı adamı sadece birkaç darbede yok edebilirken, bir diğerinde, öldürebilmek için birkaç adamınızı feda edebiliyorsunuz. Ayrıca bazı çukurları geçebilmek için **TRANS.** adında bir büyü kullanmanız lazım. Bunu yaptığınızda, kendinizi bu büyünün etkisiyle bir anda karşı tarafta bulacaksınız.

Oyunu oynarken devamlı bir disketime SAVE ederek ilerledim. 12 adanın toplam 11'ini keşfettim. Son adayı da keşfetmek üzere yola çıktığımda, sanki bütün emeklerimle alay edercesine dördüncü disket hata verdi. En son ada ekranın sağ üst köşesindeki adaydı. Buraya çıkmak bütün çabalarıma rağmen mümkün olmadı. Hatta bu disketi birkaç farklı yerden temin etmeme rağmen yine de başarılı olamadım. Her seferinde hata vermesi bölüm atlamama engel oldu. Oyunun ilerleyen bölümlerinde neler olduğunu inanın herkesten fazla ben merak ediyorum. Dilerim en kısa zamanda oyunun sağlam dördüncü disketi elimize geçer. Eğer böyle bir anda açıklanması gereken yerler olursa, yine size aktarmaya çalışacağız.

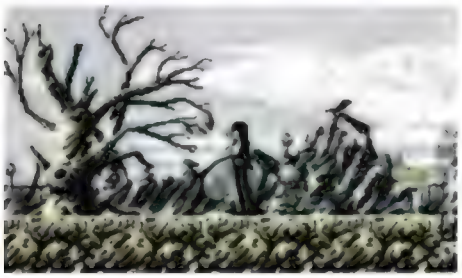
Heimdall, son zamanların araştırmaya dayanan en iyi oyunlarından biri. Adaların hepsinde değişik mekanlar kullanılmış. Hele bazılarındaki Tanrı figürleri süper yapılmış. Zaten grafiklerindeki üstün başarı, oyunun en büyük özelliklerinden. Bunun yanında her bir karakter de değişik bir yapı kullanılmış olması, gerçekten çok iyi. Animasyon olarak oyun, benzerlerine göre bir hayli ileri görülüyor. Viking'in yürürken pelerininin dalgalanması bile unutulmamış. Bunca laftan sonra bize bu oyunu kaçırmayın demek düşer. Umarım oyunun ilerleyen bölümlerinde tekrar beraber olabiliriz. Hepinize bu yeni yılın ilk ayında mutluluklar diliyorum.

GRAFİK	%100
SES	%100
OYNANABİLİRLİK	%100
GENEL	%100

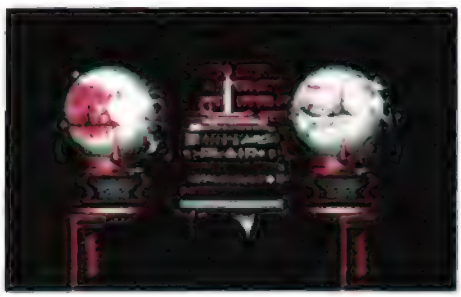
Elvira
THE ARCADE GAME

MURAT ŞENYUZ

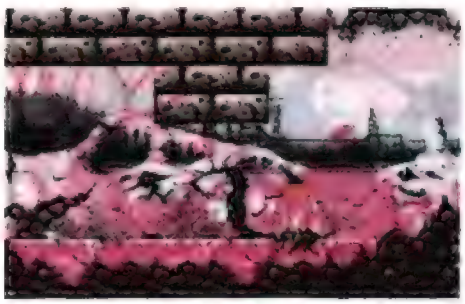
Korku dizileri ve filmleri ülkemiz televizyonlarında yeni yeni gösterime girmeye başladı. Bu diziler içinde en yakından tanıdığımız kahraman sanırım Freddy Krueger. Hepimiz onu Türkçe adıyla 'Freddy'nin Kabusları'ndan tanıyoruz.Amerikan televizyonlarında ise bu tür diziler oldukça fazla ve epey rağbet görüyor. Bu dizilerdeki korku kahramanlarının içinde en çok tanınanı ve meşhur olanı ise Elvira adlı bir cadı. Elvira bu tür bir korku dizisinin sunucusu ve baş oyuncusu. Üstün güçlere sahip bu cadı birçok ülkede TV show'larına çıkıyor ve insanları korkutmaya çalışıyor. Elvira'nın kim olduğunu sanırım artık biliyorsunuz. Hatırlayacaksınız, geçen yılın sonunda, Aralık ayında bu ünlü televizyon programının ilk oyunu adventure olarak yapılmıştı. Elvira'yı hapsedildiği şatodan kurtarmaya çalışan bir adamı yönetiyordunuz ve tabii ki amacınız güzel Elvira'yı kurtarmaktı. Bu oyunun üzerinden bir yıl geçti ve şimdi de Elvira'nın arcade versiyonu çıktı. Bu kez Elvira sanki kendisini kurtaranlara teşekkür edercesine Wizard King'in ülkesindeki şeytan ve canavarları yok etmeye uğraşıyor. Tabii bu işin şaka yanı. Elvira arcade game'in daha önceki adventure versiyonu ile hiçbir ilgisi yok. Ancak Wizard King'in ülkesinde olduğu gerçek.



Oyunumuz oldukça güzel bir jenerikle açılıyor. Sizi hemen havaya sokan müzik ve dijitize grafiklerden oluşan animasyon oldukça etkili yaratılmış. Bu demoyu izlemek istemiyorsanız 'space' tuşu yardımıyla geçebilirsiniz. Oyun size ilk olarak 'select diffuculty' yazısı ile zorluk derecesini soruyor. Eğer '1' tuşuna basarsanız zor, '2' tuşu ile orta seviyeli ve 3 tuşuna basarsanız oldukça kolay bir oyun oynayabilirsiniz. Daha sonra oyunda kullanılacak lisanı belirliyorsunuz. İstediğiniz lisanın karşısındaki numaraya basarak oyunun lisanını belirliyorsunuz. Fakat, İngilizce, Fransızca, Almanca veya İtalyanca bilmeyenler hemen paniğe kapılmasınlar. Çünkü oyunda bu dilleri bilmenizin pek bir önemi yok. Bu kısımdan sonra karşınıza çıkacak ekranda ise oynayacağınız dünyayı seçiyorsunuz. Diğer bölüme geçmek için her ikisini de bitirmeniz gerekiyor aslında. Ama öncelik için size bir şans tanınmış. Sol taraftaki dünya 'Fire World', ateşler dünyası, sağ taraftaki ise 'Frozen Earth', buzullar dünyası. Fire World'de her yer ateşlerle kaplı ve tüm tuzaklar ateş üzerine kurulu. Buna karşılık Frozen Earth'de ise etraf buzullarla kaplı ve bu kez de tuzaklar buzlarla ilgili. Bu iki dünyadan birini, üzerine oku getirerek seçiyor ve oyuna başlıyoruz. İlk başlangıçta elimizdeki silah yalnızca bir hançerden ibaret. Kullanılışı ise oldukça zor.



Çünkü Elvira.bu hançeri yukarı doğru fırlatarak atıyor. İlerledikçe yerlerde hançerler bulacaksınız. Bunları aldığınız takdirde attığınız hançer sayısı da artacaktır. En fazla 4 hançer atabiliyorsunuz. Alt taraftaki kontrol ekranında ise en soldaki kutu (yanında yuvarlanmış kağıt olan) kullanabileceğiniz eşyaları gösteriyor. Başlangıçta bu kutu boş olacaktır. Çünkü bu eşyaları dolaşırken topluyorsunuz. Genelde bunlar yeni silahlar ve size yararlı olacak büyülerdir. Yalnız büyülerin belirli süreleri var. Bu yüzden büyü yaparken zamanlamayı dikkatli ayarlamalısınız. Silahlarınız ise bu kutuya yeni birşey almadığınız sürece sizinle kalıyor. Ancak herhangi bir büyü ya da yeni bir silah aldığınızda hemen hançere dönüş



yapıyorsunuz. Bu arada etrafta dolaşırken bazı parçalar topluyorsunuz. Bu parçalardan elde ettiğiniz puanlar ortadaki kutuda yazıyor. En sağdaki kutuda ise oyunun genel puanı belirtiliyor. Yani score tabelası.

Yerdeki yuvarlanmış kağıt parçaları büyü ve yeni silahları temsil ediyor. Bu topladığınız kağıt parçalarının ne olduğunu soldaki kutudan görebiliyorsunuz. Bu büyüyü ya da silahı kullanmak isterseniz de RETURN' tuşuna basıyorsunuz. En iyi silah direk karşınızdakine atabildiğiniz ateş topu. Bu silahı mümkün olduğunca elinizde tutmaya bakın. En iyi büyü de şimşek büyüsü. Ekrandaki tüm yaratık ve tuzakları yok ediyor. Çevredeki bir sürü yaratık ve canavarlar, tuzaklar, yerden bir anda beliren patlayıcılar ve gizli güçlü rahipler size oldukça zor anlar yaşatacaklardır. Bu arada sizden oldukça enerji götüreceklerdir. Enerjiniz azaldığında haç şeklindeki yanıp sönen yerlere gitmelisiniz. Burada enerjiniz yeniden eski haline gelene dek bekleyin. Böylece ölümden biraz daha uzaklaşmış olursunuz. Tabii oyunda kağıt parçaları ve yanıp sönen haçtan başka elemanlar da var. Kızılderili totem'lerine benzeyen levhalar sizin bu dünyayı bitirmeniz için en büyük yardımcılarınız. Ayrıca size ekstra puan kazandıran bir takım parçalar da oyuna eklenmiş. Bu arada boşluklardan atlamanın sizin için çok kolay olduğunu söylemeliyim. Elvira bir cadı olduğu için kısa süreli olarak uçabiliyor. Zıplamayıp uçtuğunuz için de havada istediğiniz yöne gidebiliyorsunuz. Bu da sizin istediğiniz boşluktan istediğiniz mesafeye gidebilmenizi sağlıyor. Her dünyayı geçmek için toplamanız gereken parçalar oklar yardımıyla size gösteriliyor^Ancak dikkat; bir parçayı aldığınızda o parçayı gösteren ok yok olmuyor. Yani tekrar aynı oku takip edip hiçbirşey bulamadan dönebilirsiniz. Ayrıca, bazı girişler duvarlarla kapalı gibi görünüyor. Ancak bunlar belli süreler için kapalı duruyorlar. Kısa süre için de olsa bazen kendi kendilerine açılıyorlar. Frozen Earth ve Fire World'u bitirdikten sonra KING'S CASTLE'a yani kralın şatosuna giriyorsunuz. Bu bölüm oldukça zor ancak oynanış olarak daha önceki level'lara benziyor.

Her oyunda olduğu gibi Elvira'da da bazı tuşlar kullanılabiliyor. 'S' tuşu ile müziği açıp kapayabiliyorsunuz." Her level'ın farklı ve birbirinden güzel müziği var. 'P' tuşu ise malum, pause yani oyunu dondurma.

Flair Software'in yaptığı Elvira Arcade Game oldukça güzel teknikler de içeriyor. Oyunun tüm grafikleri 32 renk ve ekranda multi-level parallax grafik mevcut. Bu sayede oyuna çok güzel bir 3 boyut havası verilmiş. Ayrıca ekranda saniyede 30 frame değişiyor. Ayrıca programcı ve grafikerler Elvira'nın hareketlerinin de oldukça yumuşak ve zengin olmasına dikkat etmişler. Bu yüzden de Elvira'nın animasyonu için 120 frame hazırlanmış. Tabii bu özelliklerinden dolayı oyun 512K'da çalışmıyor. Mükemmel grafikler eşliğinde oldukça seksi bir cadıyı yöneterek Wizard King'i yok etmeyi göze aldıysanız artık Elvira'yı yükleyip oynamaya başlayabilirsiniz. Unutayın büyüleriniz ve doğaüstü güçleriniz sizin en büyük yardımcınız olacaklardır. Bu güzel oyunda hepinize başarılar.

GRAFİK	%90
SES	% 95
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	%85

POLAT YARIŞÇI

Bazı oyunlar vardır, dergilerde ilanını görürüz ve gözlerimiz faltaşı gibi açılır, "acaba bu oyun ne zaman gelecek diye". Bekleriz, bekleriz ama ne gelen var ne giden. Sonra birden o oyun deyim yerindeyse, "pat" diye karşınıza çıkıverir, o zaman başlarsınız sevinmeye. Ama bazen de oynadıktan sonra beklediğimiz kadar güzel değilmiş dersiniz. İşte şimdi tanıtacağımız 4-D sports boxing bu tür yani bekletip bekletip birden karşınıza çıkan oyunlardan. Yalnız merak etmeyin bu oyunda hayal kırıklığına uğramayacaksınız. Çünkü Amiga da çıkan en iyi boks oyunu. Bu oyun 3-4 ay kadar önce PC'lerde çıkmıştı. O zaman oyunu gördüğümde, "keşke Amiga'ya da gelse de bir an önce oynayabilsek" diye düşünmüştüm. Şimdi oyun aynen PC'deki gibi Amiga'ya da başarılı bir şekilde uyarlanmış olarak karşımızda. Bu ve bunun gibi bazı oyunların geç gelmelerinin sebebi, yapan şirketlerin Amerikan şirketleri olması. Amerikan şirketleri bir oyunu çıkarırken ilk önce PC bilgisayarlarda çıkarıyorlar. Bunun sebebi; PC bilgisayarların Ameri ka'da yaygın olarak bulunmaları. Durum böyle olunca en iyi oyunlar ilk önce PC'de, daha sonra (çok sonra) Amiga'da çıkıyor.

Evet şimdi tanıtacağımız oyun olan 4-d sports boxing, ustaca tasarlanmış, gerçekçi güzel bir boks simulasyonu. Ancak hemen şunu belirtmeliyim; oyunu ilk oynayışınızda, grafikler size biraz itici gelebilir. Çünkü oyunda vektör grafik kullanılmış. Tabii vektör sevmeyenler yazının açıklamasını buradan itibaren okumayabilirler. Oyunda boksörler vektör grafik biçiminde hazırlanmış. Vektör grafikler, bu tip simulasyon oyunlarında, gerçekçilik açısından büyük önem taşırlar. Oyunumuzda bir tür simulasyon olduğu için vektör grafikler kullanılmış. Oyun biraz detaylı olduğundan, ben size gerekli bulduğum yerleri anlatacağım, böylece sizin de kafanız karışmamış olacak. Evet şimdi buyrun kavgaya:

Oyun ilk yüklendiğinde karşınıza bir menu çıkıyor Bu menüde aşağıdaki seçenekler yeralıyor.

EXHIBITION: Burada istediğiniz bir boksörü seçip başka bir boksörle dövüşebilirsiniz. Exhibition'da. boksörlerden bazılarının yaptıkları maçlara göre durumları, dayanıklılıkları, gücü ve enerjisi gösteriliyor. Sizin seçeceğiniz boksörün bunlar arasında en dayanıklı olması gerekli. Gidip de iyi bir boksörle kavga ederseniz daha birinci round'da knockout olursunuz.

OPTIONS: Burada 1 veya 2 kişilik oyuncu ayarlayabilir, boksörlerin ağırlık birimlerini belirtir, round'un sayısını, ve süresini ayarlayabilir, oyunun versiyonu hakkında bilgi alabilirsiniz.

THE **CYM:** Eğer exhibition bölümünde herhangi bir boksör seçmemişseniz veya seçip de beğenmediyseniz bu menüde kendinize ait bir boksör yaratabilirsiniz. Buraya girdiğinizde, sol tarafta bir boksör yer almakta. Hemen onun yanında bulunan seçenekler ise şunlar:

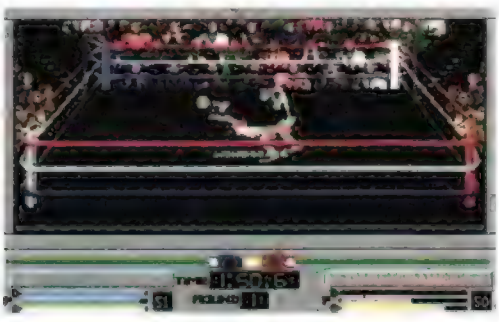
Next: Bir sonraki boksörü görme
Previous: Bir önceki boksörü görme
Create: Yeni bir boksör yaratma

Delete: yarattığınız boksörü silme
Export boxer: Boksör satma
Import boxer: Boksör alma
Exit: Çıkış
Hall of fame: En iyi boksörler'in sıralamasını görebilirsiniz.

Burada create seçeneğine basarsanız, bazı parametreler çıkacaktır. Bunlar:

Name: Boksöre istediğiniz ismi verebilirsiniz.

Height: Boksör'ün yüksekliğini ayarlayabilirsiniz. Benim size tavsiyem fazla uzun boylu yapmayın. Normal olarak 1.70 ile 1.75 cm arasında olsun.



Weight: Boksör'ün ağırlığını ayarlayabilirsiniz. Burada yine boksörünüzün ağırlığı 80'i geçmesin. Buradan sonrası ağır siklet'e giriyor.

Speed: Burada boksör'ün hızını ayarlanır. Bir boksörde en önemli şey hız ve güçtür. Hızı çok iyi ayarlamalısınız. Çünkü siz hızı ayarladığınızda, diğer şeyler onun orantısında değişme gösterecektir (bu diğerleri içinde geçerli). Bu yüzden ayarlamaları yaparken, hızı genelde devamlı yüksek tutun. Çünkü bir boksör'ün hızlı olması diğer boksör'e göre mutlak bir avantaj sağlar (Tabii diğer boksör de hızlı değilse).

Power:Burada boksörün toplam gücünü ayarlayabilirsiniz. Boksör'ün gücünü, hızı ile orantılı bir şekilde ayarlayın.

Stamina: Burada boksörünüzün dayanıklılık durumunu ayarlayabilirsiniz. Yalnız bütün bu ayarlamaları yaparken speed ve power'i diğerlerinden biraz daha yüksek tutun.

Bu seçeneklerin alt tarafında bulunan head, boksörün kafa şeklini ayarlamaya yarar. Trunks ise boksör'ün şort rengini değiştirmenizi sağlar. Bütün bunları yaptıktan sonra formatlı bir diskete kaydedin ve buradan çıkın.

THE MAIN EVENTBurada-boksörünüzün kariyeri ile ilgili istatistikleri alabilirsiniz. Bunlar kazanıp kaybettiğiniz maçlar, kabul ettiğiniz maçlar ve diskalifiye olduğunuz maçlar gibi çeşitli bilgilerden ibarettir. Bu bilgileri gördükten sonra "done" şıkkına basarak, boksörünüzü para karşılığında başka bir boksörle döğüştürebilirsiniz. Yalnız döğüşeceğiniz boksörü iyi seçmelisiniz.

Bazı boksörler kuvvetli olduklarından dolayı, onları yenerseniz çok iyi para kazanmış oluyorsunuz. Fakat oyunu ilk defa oynuyorsanız, bunu hiç tavsiye etmem çünkü ilkten bende böyle çok para kazanacağım hırsıyla maçlar yapmıştım ve tabii ki yenilmiştim. Hemde 1. round'un ellinci saniyesinde. Neyse burada boksörünüze maça çıkmadan önce antrenman yaptırabilirsiniz.

DEMO:Burada bilgisayar'ın seçtiği boksörlerin kendi aralarında yaptığı bir demo maçı izleyebilirsiniz (televizyonda bir boks maçı seyreder gibi).

EXITArtik, bunun da ne anlama geldiğini biliyorsunuz herhalde.

Evet oyunun başlangıcında neyin ne işe yaradığını artık biliyorsunuz umarım. Şimdi ilk önce exhibition'a girerek varsa kendi boksörünüzle, yoksa oradan bir boksör seçerek maça başladığınızı farzedelim. Burada maça başlamadan önce kısa bir demo izliyorsunuz. Demo'dan sonra 2 rakip karşı karşıya geliyor ve ekranın altında iki seçenek çıkıyor. Bunlar sol tarafta bulunan boks eldivenleri ve sağ tarafta bulunan "Controls" ikonu. Controls ikonuna bastığınızda karşınıza master panel adlı bir yer çıkacaktır. Şimdi bu ve buna bağlı bazı

önemli ikonları açıklamak istiyorum. Burada en soldan itibaren birinci ikona basarsanız maça havlu atmış olursunuz. Bilgisayar size ilk önce emin misiniz sorusunu soracaktır. Yes'e basarsanız maç gitti, no'ya basarsanız kavgaya devam. Bu ikonun yanındaki kamera ikonuna basarsanız, yine karşınıza bir kaç ikon daha çıkacaktır. Burada kamera'nın zoom in ve zoom out değerlerini, '+' veya '-' tuşlarına basarak ayarlayabilirsiniz. Adjust ikonuna bastığınızda, kameranın hangi uzaklıkta bulunduğunu ve hangi oyuncuyu çekebileceğini ayarlayabilirsiniz. Ayrıca burada oyunu save edebilirsiniz. Sağdan ikinci ikona bastığınızda, maçı kalabalık seyirci önünde oynarsınız. Controls ikonuna bastığınızda, hangi kameranın nereleri çektiğini görebilirsiniz. OK ikonuna basarak buradan çıktıktan sonra, tekrar başa yani master panel'e dönmüş olursunuz. Soldan üçüncü ikona bastığınızda, oyunun replay kısmına geçmiş olursunuz. İşte oyunumuzdaki en güzel olanaklarından bir tanesi de bu. Herhangi bir maç yaptıktan sonra o maçı tekrar baştan sona seyredebilirsiniz. Burada oynadığınız round'un tamamını veya bir bölümünü seyretmek istiyorsanız, aşağıda bulunan ileri veya geri ok tuşlarına basmalısınız. Ayrıca burada replay'i istediğiniz açıdan görmeniz mümkün. Buradan çıktıktan sonra tekrar master panel'e dönün ve soldan dördüncü ikona basın. Bu ikona bastığınızda, maçı göz hizasında yapabilirsiniz. Burada sanki gerçekten bir boks maçı yapar gibi oynamanız mümkün. Master panel'deki beşinci ikona bastığınızda, adamların şekillerini değiştirebilirsiniz. Burada auto yazan yer, adamların şekillerini otomatik olarak ayarlanması içindir. Master panel'de altıncı ikona bastığınızda, her iki boksörün round istatistiklerini alabilirsiniz. Yedinci ikona bastığınızda, karşınıza system panel çıkar. Burada oyunu save load veya reset yapabilirsiniz; ayrıca müziği ve efektleri de açıp kapayabilirsiniz.

Evet bu ayarlamaları da yaptıktan sonra maça başlayabilirsiniz. Maç sırasında yapacağınız joystick hareketleri çok kolay, bunun için zorlanacağınızı zannetmiyorum. Boksörleri maç esnasında istediğiniz açıdan görebilirsiniz. Herhangi bir açıdan görmek isterseniz, Fl'den F8'e kadar olan tuşlara basmanız yeterli. F9 ve F10 tuşları iki boksöre de göz hizasından bakma olanağı sağlar. Ekranın alt kısmında her iki boksörün de enerjilerini ve güçlerini görebilirsiniz. Şimdi size oyun hakkında bazı bilgiler vermek istiyorum:

*Oyuna başlarken ilk önce bir demo seyredin. Bu oyuna daha çabuk alışmanızı sağlar. Zaten bu demoyu görünce hemen iyi veya kötü diye bir fikir yürütebilirsiniz.

"Kendinize ait bir boksör yaparken hız ve güçlerini diğerlerinden daha fazla yapmaya dikkat edin.

*Oyunu düşük simulasyon seviyesinde oynayın (sim low).

*Maç yaparken kalabalık seyirci önünde oynamayın. Böyle yapınca, program biraz daha yavaşlıyor ve pozisyon değiştirdiğinizde, hep seyircileri ayarlamak için program biraz bekliyor.

*Hiçbir zaman kendinizden daha yüksek seviyeli boksörlerle maç yapmayın. Çünkü diğer boksörler çok iyi oynuyorlar yani çok iyi dayak atıyorlar.

*Maç sırasında devamlı hareket halinde olun bu sizi avantajlı kılar.

*Yine maç sırasında, rakibinizi iplere sıkıştırdığınızda, joystiği ileri ve geri iterek fire'a basın.

'Rakibinizi bir round'da üç defa yere düşürüleniz, hakem kararıyla kazanmış oluyorsunuz.

Evet oyunla ilgili söylenebilecekler bu kadar. Bence Amiga'da gelmiş geçmiş en iyi boks oyunu. Bunu sizler de oynarken farkedeceksiniz. Grafikler en başta da belirtildiği gibi vektör grafiklerden oluşmuş. Programın hızı ise oldukça iyi diyebilirim (PC kadar olmasa bile !). Bunun yanında arcade makinalarında fırtına gibi esen Final Blow'un Amiga versiyonu da çıktı ama o tamamen arcade nitelikte. Profesyonel bir boksör olmak istiyorsanız, 4-d sports boxing'i mutlaka alın. Eminim ki seveceksiniz.

GRAFİK	%75
SES	%50
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	%70

GÖKMEN BAYIN

Herkese selam... Bu ay size tanıtacağımız oyunların içinde Barbarian II ve Heimdall gibi süper ve beklenen oyunların dışında bazı süprizlerin de olması kaçınılmazdı.Sürpriz bir oyunun hem konusu hem de oynama koşulları farklı olmalıydı.Elimizdeki oyunların içinde bu özelliklere en yatkın olanı sizin için seçtik.İşt© SMASH TV bu özellikleriyle OCAK ayında sevilerek oynanacağınızı tahmin ettiğimiz bir oyun..

Günümüzde televizyon, artık başlı başına bir olay haline geldi.Dünyanın neresinde olursanız olun artık telekomünikasyon yoluyla insanlar toplantı yapabiliyor hatta savaşlar bile naklen izleyicilere aktarılabiliyor. Her gün yüz milyonlarca insana hitap eden bu araç artık günlük yaşamın bir parçası haline gelmiş durumda.Birçok fonksiyonu yerine getirebilme özelliğine sahip olması bu aracın değerini ifade eden en güzel örnektir.İşte bu fonksiyonlardan biri olan eğlence olayı televizyon kuruluşlarının en büyük yardımcısı konumunda.İnsanlar bu araç karşısında günlük sıkıntı ve yorgunluklarını bir eğlence programıyla bırakabilmeyi, artık bir hobi haline getirmiş durumdalar.İşte bu tezden yola çıkılarak üretilen bazı değişik fikirler bir hayli fazla dikkat çekti.Arnold Schwarzenegger'in başrolünü oynadığı The Runningman'i umarım hepiniz seyretmişsinizdir.Bir eğlence programını konu alan film beklenenin üstünde bir ilgiyle karşılandı. İnsanların, eğlence uğruna başkalarının hayatını hiçe saydığı bu filmde kahramanın amacı düşmanlardan ve kendisini bekleyen her türlü tehlikeden sıyrılıp hayatını kurtarmaktı.Film öylesine tuttu ki hemen bilgisayarlar için oyunları hazırlandı. Konu oyunda <fa aynı tutuldu ve her Schwarzenegger oyunu gibi bu da oldukça iyi bir kar bıraktı. İşte bu korkunç eğlence programını hazırlayan

TV'den geçiyoruz SMASH TV'ye...Bu oyunun konusu da üç aşağı beş yukarı Running Man ile benzer özellikler taşıyor.Bu oyunda da kan ve şiddet ön planda.Hem de bir TV programında, seyircilerin önünde olan biten tek şey ise kan ve şiddet.Hani oyunun geçtiği alan ormanlık bir bölge olsa tipik komando oyunlarından biri demek pek yalnış olmazdı.Ama oyunda sizin de göreceğiniz gibi tüm olaylar bir stüdyoda geçmekte.Rakibiniz bir tek kişi olsa çok iyi.Hani bazen espri olsun diye kullandığımız 'erkekseniz tek tek gelin' deyimi vardır ya, işte bu deyim sanki bu oyun için söylenmiş.Size saldıran rakiplerinizi gördüğünüzde bu düşüncemde ne kadar haklı olduğumu göreceksiniz.İlk başta yeşil kıyafetli ve eli sopalı adamlar üzerinize öyle acımasız saldırıyorlar ki bir anda ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz.Daha bir grubu halletmeden diğer kapıdan 35-40 kişi daha geliyor.C-64'te Commando'yu oynayanlar bu tür sahnelere alışık olacaklardır.Böylesine kalabalık bir gruba karşı mücadele vermek elbette kolay bir iş değil.Ama bu işin zorluğu insana tarifi imkansız bir haz veriyor.Allahtan oyuna bazı kolaylıklar eklenmiş.Bu kolaylıklar sayesinde işimiz az da olsa kolaylaşıyor. Bunlardan en faydalı olanı kuşkusuz bölümlere başlarken ortaya çı-

kıyor.Bu anda adamınızın etrafında bir çember göreceksiniz. Bu çemberi gördüğünüz an hiç korkmadan rakipleriniz arasına dalın.Hatta bunun yardımıyla elinizden geldiğince fazla adam öldürmeye bakın.Oyun içinde de zaman zaman bu olayın yenilendiğini göreceksiniz.Bu çemberin rengi yeşilden kırmızıya döndüğü an birkaç saniye içinde eski halinize döneceksiniz demektir.Eğer bu uyarıyı aldığınızda bir kalabalık içindeyseniz hemen kaçmaya çalışın.Size sağlanan yardımcı öğelerin içinde en iyi olanlarından biri de etrafınızda sürekli dönen yıldızlardır Bunun sayesinde de rakiplerinize bir hayli fazla zarar verebilirsiniz. Yalnız bu olay aniden azalarak kaybolabiliyor. O yüzden yine dikkatinizi bu olay' üstünde yoğunlaştırmanız lazım. Ayrıca oyun esnasında size verilen bazı şeyleri aldığınızda ateş gücünüz artacak ve bazuka, üçlü ateş eden tabancalar gibi silahlar elde edeceksiniz. Eğer düşmanlarınız sizi fena halde sıkıştırdıysa hemen sırtınızı duvara verip öyle ateş etmeyi deneyin.Böylece arkadan gelebilecek saldırıları önlemiş olursunuz. Size zaman zaman bazı hediye paketleri de bırakılacaktır. Bunların içinde size TV show'unun verdiği hediyeleri bulabilirsiniz. Ekranın üstünde bunların neler olduğu yazılacaktır.Her bölümün sonunda kapıların üzerinde Exit yazısını göreceksiniz.Bu kapılardan girerek bölüm atlamış olacaksınız.Her bölümün başlangıcında belli bir pozisyondan başlamak zorundasınız. Bu ilk saldırıyı başarıyla püskürtürseniz avantajlı hale gelebilirsiniz. Aksi halde onlara katılacak diğer grupla birlikte mücadele etmek zorunda kalırsınız ki bu da sizin için pek iyi olmaz.

Genelde ekranın köşesinde beyaz mayınlar görecekesniz. Bunlara çarptığınızda çok komik bir şekilde parçalanacaksınız. Köşelerden hareket eden beyaz robotlar ise bir hayli güç öldürülmekte. Üstelik bunların öldürülmesinden sonra çıkan şarapnel parçaları da sizi oyun boyunca tehtit edecektir. İlerleyen bölümlerde rakiplerinizin arasına ağır silahlar kullananlar da eklenecektir.Bunun yanında düşmanlarınızın hızları da bir hayli yükselecektir.Daha sonraları kendinizi hediye dolu bir alanda bulacaksınız.Tüm bu hediyeleri toplarken yine gruplar halinde saldırılara maruz kalmanız sabrınızı biraz zorlayacaktır.

Smash TV son zamanlarda gördüğüm en iyi savaş oyunlarından bir tanesi. Savaş oyunu diyorum, çünkü stüdyoda tam anlamıyla bir savaş "yapıyorsunuz. Rakiplerinizin sizi sıkıştırıp döğmeleri çok iyi tasvir edilmiş. Hele hepsinin birden sizin gittiğiniz yere doğru akın etmeleri mükemmel bir olay. Bütün rakiplerinizi yok ettikten sonra bir mayına takılıp ölmeniz bir anda tüm cinlerinizi tepenize konuk ediyor. Tek bir adamdan sopa yerseniz bu sefer kelimenin tam anlamıyla çıldırıyorsunuz. Oyunda kullanılan dijitize sesler ilk etapta aklınıza Speedball'u getirecektir. Benzer ses özellikleri bu oyunda da başarıyla kullanılmış.Oyunun grafik özelliği de benzer oyunlar düzeyinde.Yani ne kötü ne de iyi. Eğer İki kişiyle oynarsanız oyunun zevkine daha iyi varacaksınız. Böylesine şamata bir oyunu kaçırmayacağınızı tahmin ediyorum. Gelecek aya tekrar görüşmek umuduyla hoşçakalın..

GRAFİK	:%90
SES	:%80
OYNANABİLİRLİK	:%90
GENEL	:%90

ANOTHER WORLD

TUNÇ DİNDAŞ

'Amiga'da şöyle baba bir oyun yapmadılar gitti' diyenler artık söylenmeyecekler. Amiga'da her zaman kaliteli oyunlar yapan CINEMAWARE, PSYGNOSIS ve BITMAP BROTHERS'dan sonra artık DELPHINE SOFTWARE'de kendini bu alanda kanıtladı. Firmanın ilk piyasaya sürdüğü oyun olan 'FUTURE WARS'dan sonra ikinci bombası 'OPERATION STEALTH' oldu. Daha sonra son bomba olan 'CRUISE FOR A CORPS' çıktı. Oyunlarında ilk bakışta fark edilen özelliklerden birisi grafik ve animasyon kalitesiydi. Konulardaki yani senaryolardaki kaliteyi de göz ardı etmemek gerekir. Bu oyunların hepsi adventure tarzındaydı. Kaliteyi hiç düşürmeden hatta daha da yükselterek bu işi yapmaya devam ettiler. İşte 'DELPHINE SOTWARE' kısa bir süre sonra ANOTHER WORLD'u çıkardı. Oyunu Fransız bir takım yapmış. İlk dikkati çeken şeyin oyunun programını ve grafiklerini tek kişinin yapması. Bu kişi DELPHINE SOFTWARE'den 'ERIC CHANT. Şimdi oyununuzu disk sürücüsüne takın ve seyretmeye başlayın.

Oyunumuz yüklenmeden önce mükemmel bir açılış demosu seyrediyoruz. Karanlık bir gecede bir Ferrari spin atarak duruyor. İçinden genç bir adam iniyor ve asansörün kapısına girip aşağıya doğru iniyor. Daha sonra kimlik tespiti yapılan bir odaya girerek kendisini tanıtıyor. Bilgisayar bu kişinin profesör olduğunu tanımlıyor ve hoşgeldiniz diyor. Daha sonra profesör masasının başına oturuyor ve bilgisayarını aktif hale getiriyor. Bu üç boyutlu bir bilgisayar. Burada dikkat ederseniz windowlar üç boyutlu ve adları 'ROOM'. Darısı başımıza diyerek konumuza dönelim. Profesör bazı değerler girerek bir programı aktif hale getiriyor. O anda dışarıda hava bozmuş, rüzgar başlamış durumda. Hafiften şimşekler çakmaya başlıyor. Daha sonra şiddetli yıldırımlar düşmeye başlıyor. Laboratuara düşen bir yıldırım koridorlarda ilerlemeye basıyor, daha sonra profesörün masasına ulaşıyor ve birden masa kayboluyor. İşte oyunumuz bundan sonra başlıyor. Hazırsanız oyucumuza geçelim.

Birden kendimizi bir havuzun içinde buluyoruz. Buradaki su hissi çok güzel yapılmış. Joystick kolunu yukarıya doğru itin ve havuzdan çıkmaya çalışın. Dipteki canlı yosunlar sizi aşağıya çekmeye çalışıyor. Havuzdan dışarı çıkınca etraf size oldukça garip gelecek. Dikkatinizi çeken tek şey sağ üstteki yaratık. Bu değişik bir aslan. Şimdi sağa doğru ilerleyin. Yerde hareket eden sülükleri öldürün. Öldürmek için onlara tekme atın. Bir hatırlatma yapayım. Sülüklerin yanında hareket eden böceği öldürmeyin. Zaten bu böceğin size zararı yok. Bu ekranlarda fazla durmayın çünkü.sülükler devamlı yukarıdan dökülüyor. Üç ekran geçince aslan ile karşılaşacaksınız. Şimdi hiç zaman kaybetmeden sola doğru koşar ve zıplar adımla ilerleyin. Burada çok hızlı olmalısınız. En sondaki ekranda yani havuzun sol yanındaki ekrana gelin. Toprak parçasının sonuna gelince ipe zıplayın. Adamınızı önce sola doğru sonra sağa doğru sallayacaksınız. Tekrar havuzlu ekrana geleceksiniz. Şimdi yine sağa doğru ilerleyin. Buradan sonra ikinci kademeye geçeceksiniz. Burasının passwordu 'HICI'. Burada kahramanımız bir kafesin içinde. Dikkatiniz çeken iki şey var. Bunlar yanımızdaki tutsak adam ve kafesin sallanması. Profesör gözlerini açıyor ve karşısındaki adamı görüyor. Daha sonra havada asılı bir kafese hapsedilmiş olduğunu görüyor. Bizi yakalayan adam pelerinini çıkarıyor. Bu arada joystick'i sağa ve sola ritmik olarak sallayın. Muhafız sinirlenip ateş edecektir ama siz durmayın devam edin. Bir süre sonra kafes muhafızın kafasına düşecektir. Hemen dışarı çıkın. Bu arada kurtardığınız tutsak size yolun hangi tarafta olduğunu söyleyecek. Siz hemen yerdeki silahı alın. Bu sahne çok iyi yapılmış. Silahı alıp sağa doğru ilerleyin, ikinci ekranda vurmanız gereken bir muhafız var. Bu arada silahın nasıl kullanıldığını size anlatayım. Ateşe normal basarsanız ateş edersiniz. Bir süre basılı tutup küçük mavi top çıkana kadar basarsanız önünüzde kalkan yaratabilirsiniz. Yalnız bu kalkan sizinde dahil olmak üzere atışlarınızı geçirmez. Bu kalkan önünüzdeyken ateş etmek için elinizi kalkanın dışına çıkarın ve öyle ateş edin. Şimdi ateşe daha fazla basarsanız mavi toptan sonra daha büyük mavi top çıkacaktır. Bu atış ile muhafızların kalkanlarını -bu arada dikkat etmezseniz kendi kalkanınızı da- yok edebilirsiniz. Ayrıca kapalı kapıları ve bazı gözükmeyen gizli geçitleri yok edebilirsiniz.

Artık silahınız emrinize hazır durumda. Son odada kurtardığınız tutsak kapıyı açmak için uğraşacak. Bu arada siz gelen muhafızları öldürün. Kapıyı açınca siz de onunla beraber sağa ilerleyin. Asansöre gelince ilk önce en yukarıya çıkın. Sonra sağdaki pencereye kadar ilerleyip nefis bir sahne izleyin. Bu arada silahınızı idareli kullanın çünkü bitebilir. Şimdi tekrar asansöre binin ve en aşağıya ilerleyin. Buradaki elektrik akımını ateş ederek yok edin. Sonra bir üstteki kata çıkın. Karşınıza çıkan kapıyı yok edin ve sola ilerleyin. Az önce kurtardığınız tutsak bir kapıyı açarak sizin bir geçide girmenizi sağlıyor.

Burada küçük bir labirent oyunu oynayacaksınız. Bu yollardan kurtulmak için şu yolu izlemelisiniz. Sol, Sağ, Sağ, Sol ve Sağ. Buradan silahınızı şarj edebileceğiniz bir yere geleceksiniz. Burada silahınızı doldurursanız bir daha bitme tehlikesi yaşamayacaksınız. Sağda bulunan üç kapıyı yok edin. Dışarıya çıkan bir geçide geleceksiniz. Karşınıza bir muhafız çıkacak. Onu vurun ve köprü sona erince aşağıya atlayın ama ileri doğru uzun atlama yapmalısınız. Burada bir toprak parçasının üzerinde duracaksınız sağa dönüp duvarı yok edin. Asıl macera şimdi başlıyor. Neyse şimdilik bu kadar. Ben size bazı kodlar vereceğim. Onlar sayesinde oyunu bitirebilirsiniz. Bu arada gelecek ay AMIGA SALATASI'nda oyunun tüm kodlarını bulabilirsiniz. İşte kodlar.

2. HICI 3..FLLD 4. LIBC 5. ICAH

Oyunumuz değişik bir vektör tekniği ile yapılmış. Bence bu tarz birçok oyun ile karşılaşacağız. Birinci bölümün zor olması oyunu oynayanlar için sıkıcı olabilir ama daha sonra oldukça seveceğinize eminim. Bence 1992'nin en iyi oyunları arasına sokulabilecek bir çalışma. Bakalım 1992 daha ne oyunlar getirecek.

Platform, arcade ve adventure tarzının karşımı olan bu oyun tam anlamıyla bir film. Ancak dikkatinizi skorun ve hak sayısının olmaması çekebilir. Klasik oyun kavramını yıkan bir özellik bu. Fazla zaman kaybetmeden bu oyunu alın. Çünkü hiç pişman olmayacaksınız. Mega başarılar dilerim çünkü buna muhakkak ihtiyacınız olacak.

DELPHINE SOFTWARE/512K/2 DİSKET

GRAFİK	%90
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

FLIGHT SIMULATOR II

Gökhan Şener

Merhaba sevgili arkadaşlar. Bu aydan itibaren sizlerle birlikte bu köşede, kanatsız havacılık diye nitelendirebileceğimiz simülasyon programlarından Flight Simulator M'yi inceleyeceğiz. Yazı dizimiz boyunca bu programı gerçekten bir amaçla ve kendi yararınıza kullanabilmeniz için oldukça fazla ipucu vermeye çalışacağız. Yazı dizimiz uzun sürecek ama uzunluğu oranında da dolu olacak.

Programımızın açıklanması ve programın kullanım ayrıntılarına dizimizin ilk bölümlerinde ağırlık verirken, sonraki yazılarımızda yavaşça havacılık konularına ve gerçek uçuş tekniklerine doğru kayacak ve gerçek havacılık öğretimindeki uçuş tekniklerini programımızla nasıl uygulayabileceğimizi içeren bir program izleyeceğiz.

Program açıklaması niteliğindeki ilk sayılarda verilen özelliklerin havacılıktaki kullanım ayrıntıları ise yeri geldiğinde gerekli uçuş tekniği çalışmalarının yanında yer alacak. Bilgi olarak ilerledikçe, programımızdaki hava şartları ve arıza ihtimali simülasyonu seçeneklerini de çalışmalarımıza dahil edeceğiz.

İncelediğimiz program, gerçek havacılık prosedürlerinin uygulamasını bir ev bilgisayarı ortamında verebilmek için yapılmıştır ve bunun için de, programın el kitabında da sık sık tavsiye edildiği gibi, uçuş tekniklerini ve özellikle de aletli uçuş tekniklerini çalışmak için gerçek havacılık bilgilerini de içeren bir yayımla birlikte kullanılmalıdır İşte bunun için yazı dizimiz boyunca pek çok kaynaktan derleyeceğim uçuş bilgilerini de yazıma dahil edeceğim.

Flight Simulator'ın kendi el kitabından çıkan altı adet bölge radyo seyrüsefer yardımcıları haritasını da dizimiz boyunca yayımlayacağız. Ayrıca aletli uçuş tekniklerini anlatan, iniş ve seyrüsefer paternlerini incelediğimiz sayılarda gerçek havacılık haritalarının da okuma ve kullanım tekniklerini görerek havacılık bilginize katkıda bulunacağız.

Bu arada tabii olarak her ay yazımızın sonunda ufak bir terminoloji bölümü olacak ve sizin havacılıkla ilgili kelime bilgisi sorunlarınız da en aza indirgenecek. (Bu ay pek dolu değil ama yakında taşacak...)

Yazı dizimizin bitiminde gerçek uçuş eğitiminde kullanılan tekniklerin basit halini ve pek çok uçuş kuralını öğrenmiş olacaksınız. Bu yazı dizisinin amacı da zaten havacılık meraklılarına havacılık bilgileri sağlayarak konu hakkında fikir edinmelerine ve bilgilenmelerine yardımcı olurken, simülasyon ve bilgisayar meraklılarına da sahip olabilecekleri en iyi Amiga programı hakkında detaylı bilgi vermek.

FOTOĞRAF 1

Bu arada yazı dizimizin en başından, bana bu programın orijinalini ulaştıran bilgisayar hastası **Can** arkadaşıma da en derin teşekkürlerimi yolluyorum. O olmasa bu yazı dizisi de herhalde olamazdı...

Başlayalım ... Başlayalım...

Evet, yazımıza herhalde Flight Simulator programını genel olarak tanıtmakla başlamak yerinde olur. İlkin programımızın genel özelliklerine değinelim...

Flight Simulator II bir ev bilgisayarı ortamında, esas olarak bir **Cessna 182** uçağını simüle etmek için oluşturulmuş, içeriğinde Amerika Birleşik Devletleri kıyılarında bulunan oldukça geniş bölgelerin görsel bilgilerini barındıran (...ki bundan başka pek çok yeni harita disketi de piyasada var...) bir program. Amiga'nın grafik özelliklerini de iyi kullanarak bir uçaktan ulaşabileceğiniz dış görüntüden gerekli olanını size verebiliyor. Program aynı zamanda hava şartlarını değiştirebilmenizi sağlayan kontrol bölümlerini, uçağın hangi ekipmanla birlikte kullanılacağını ve uçuş ile arıza ihtimallerinin gerçekçiliğini de değiştirebilmenizi sağlayabiliyor.

Eğer programımız ciddi olarak ele alınırsa gerçekten havacılık bilgisine katkısı olabilecek bir program. Yanlış kullanıldığında, yalnızca zor bir oyunmuş gibi gözükebilir; aldanmayın. Ondan ciddi şekilde faydalanmak elinizde. Özellikle aletli uçuş tabir edilen ve telsiz cihazlarıyla yön bularak uçmak anlamına gelen uçuş tekniğini çalışmak için iyi bir kapasitesi var.

Program üç uçağın simüle edilmesini kapsıyor: Bir **Cessna 182,** bir **Learjet iş jeti** ve bir de I. Dünya Savaşındakiler seviyesinde bir **savaş uçağı** simüle edilebiliyor. Cessna programın el Kitabında da belirtildiği gibi en gerçekçi uçuş simülasyonu. Learjet uçağı **IFR** uçuş, yani alet uçuşu çalışırken sizin zaman aralığınızı kısıtlayarak işinizi zorlaştırmak için kullanılabiliyor; fakat yeterli gerçekçilikte bir uçuş seviyesine sahip değil. Eğer çok iyi uçuş teknikleri geliştirdiyseniz, simülasyon kabiliyetinizi kanıtlayabileceğiniz bir hava savaşı ortamınız da var (ama bu hava savaşı şu ana kadar gördüğüm en zor ve adaletsiz olanı ve açıkça daha pek beceremiyorum...).

Programın desteklediği komünikasyon özellikleri sayesinde modem veya ara kablolarla bilgisayarlarınızı birbirine bağlayıp çiftli kol uçuşları da yapabiliyorsunuz. Ayrıca Amiga'nızı bir Atari ST ile bile bağlama imkanınız var.

Eğer artık 'başlayalım' diye bağırıyorsanız, Flight Simula-tor'm ekran düzeni ile yazımıza başlayalım (!)

Flight Simulator Ekranı...

Programımızı yüklediğiniz zaman dergimizde fotoğrafını (fotoğraf 1) da bulabileceğiniz ekran karşınıza gelir. Bu ekran düzeni genel olarak aynıdır ve yalnızca sizin ufak görüntü değişiklikleri yapmanıza olanak sağlayacak şekilde değiştirilebilir. Şimdi ilk olarak bu ekranın ana bölümlerine bakalım ve sonra da bunların ayrıntılı açıklamalarına geçelim...

Ekranın en üst satırı normal olar'ak menü başlıklarını içeren komut satırıdır Fakat programımız normal pulldown menülerini kullanmıyor. Programımız çalışırken mouse'un sağ tuşunu özel bir amaçla kullandığı için yalnızca sol tuşla menü işlemlerini seçebiliyoruz. Bir seçeneğe ulaşmak için ilkin ilgili menüye, ve seçenekler belirdikten sonra da gerekli seçeneğe kliklemeliyiz. Eğer yanlışlık yaparak bir menüyü-açtıysak kapatmak için menü listesi sınırı dışında bir yere, kolaylık açısından mesela 3-D görüntü bölgesine kliklememiz gerekiyor.

Ekranın üstündeki komut satırı ile aşağıda borda paneli arasında kalan boş bölümde tüm görüntü pencereleri açılıyorlar. Bunlardan ilk ikisi üç boyutlu çevre görüntülerini yansıtan pencereler. Bu pencerelerin herbirine istediğimiz **FOTOĞRAF 2** boyutu yeri ve en önemlisi uçaktan hangi açıyla dışarı baktıklarını veriyoruz. Bu iki pencerenin (fotoğraf 2'de) görüldüğü gibi kullanılması ile uçağımızın hem ön penceresinden hem de aynı anda yan, çapraz veya arka tarafından dışarı bakmamız mümkün. Bu özellik, VFR dediğimiz görerek uçuş şartlarındaki çalışmalarınızda dışarıyı sürekli klavye ile uğraşmadan seyredebilmek açısından önemli.

Bu görüntü boşluğunda aynı zamanda tüm harita, konuşma ve bilgisayar mesaj pencereleri da yeri geldikçe açılıyor ve ancak sizin mouse ile müdahalenizle kapanıyorlar. Bütün pencerelerin sol üst köşesindeki kutucuklar bu pencereleri kapamaya, sağ alt köşesindekiler ise mümkünse bunların boyutunu değiştirmeye yarıyorlar. Pencereleri hareket ettirmek için onların dış kenar hatlarına klikleyip mouse tuşunu basılı tutarak taşıyın.

Kalktık.....

bağlarsanız, DME ekrancığında bu istasyona olan uzaklığınızı da NM (denizmili) olarak rahatça okuyabilirsiniz.

19) ***TIME:*** Saati ayarlamanızı sağlar. Uçtuğunuz mevsime göre akşam güneş batımı ve sabah aydınlanmasına kadar olan bölümde gece simüle edilir. Saatin ayarı NAV aletlerinin frekans ayarı gibi klikleyerek yapılır.

20) ***Karbüratör Isıtıcısı Göstergesi:*** Karbüratör ısıtıcısı motor iyice kapalı durumda kullanılırken veya süzülürken motorun çok soğumaması için açılır. Motor ısısını korurken teknik yapısı dolayısıyla da motor devrini 100-200 devir kadar düşürür.

21) ***İniş Takımı Pozisyonu:*** İniş takımlarının konumunu grafik olarak gösterir.

22) ***Flap Pozisyonu:*** Flapların kaç derece açık olduğunu gösterir. 5 pozisyonludur.

23) ***Manyeto Seçici:*** Uçak motorlarının ateşleme sistemi manyetoludur. Güvenlik ve verimlilik açısından çift manyeto kullanılır. Bu selektör o an hangi manyeto şalter pozisyonunda olduğunuzu gösterir. Manyetolardan sol (L) sağ (R) veya ikisi birden **(BOTH)** kullanılabilir. **(LEAN)** motoru kapar. **(START)** marş basma konumudur.

***Pist Karşıda*.....**

24) *Görüntü ZOOM miktarı:* *E*krandaki görüntünün ZOOM faktörünü gösterir. Ayarlanmasını menülerde göreceğiz.

25) ***Mouse kullanım modu indikatörü:*** Mouse'un kursor veya kumanda kolu modunda olduğunu göstermeye yarar. Mouse'un sağ tuşuna bastıkça bu modlar arasında gidip gelirsiniz.

26) *Kabin ışıklandırması:* Gece uçuşunda kabin ışıklarını yakmazsanız, aletlerinizi göremezsiniz. Arıza ihtimalli modda ışıklarınız bozulabilir.

Evet arkadaşlar. Bu aylık ancak bu kadar. Gelecek ay da programımızın menülerini inceleyip arkasından uçmaya başlayacağız. Önümüzdeki aya kadar hoşçakalın !

***İniyoruz*.....**

Havacılık Terminolojisi...

NM : Deniz mili. 1852 metre.

SM : Kara mili. 1609 metre.

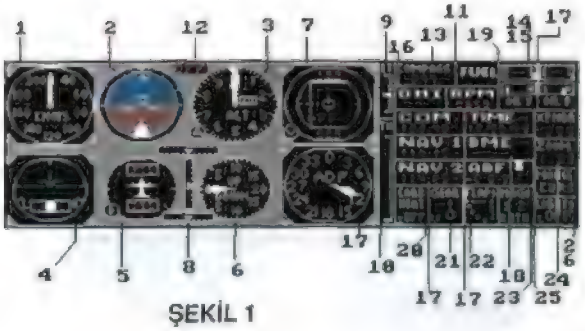
UÇAĞIN UFKİ POZİSYONU : Uçağın o an ufka göre hangi yatış ve yunuslama açısında olduğunun bilgisi. Uçağın eksenlerindeki hareketlerle ilgili daha geniş bilgi için yandaki şekle bakın.

UÇUŞ KURALLARI : Havacılıkta, yapılan bir uçuşun hangi yöntemle düzenleneceğini ve seçilen yöntemin güvenle uygulanması için neler yapılması gerektiğini belirten genel uçuş bilgileri veya yöntemleridir. Bu "Uçuş Kuralı" terimi, havacılık yönetmelikleri gibi kanuni kurallarla karıştırılmamalıdır.

VFR terimi (Visual Fligt Rules) = Görerek Uçuş Kuralları anlamına gelir. VFR'ye göre uçmaktan, uçağın ufki konumunu, düz veya dönmekte mi olduğunu, o an nerede bulunduğunu ve nereye gittiğini, etrafındaki hava trafiğinin nasıl olduğunu gözle algılamak ve görüntü olarak algılanan bilgiye göre karar vermek anlaşılmalıdır

IFR terimi (Instrument Flight Rules) = Alet Uçuşu Kuralları anlamına gelir ve uçağın uçuş aletlerine göre idaresini öngörür. IFR'ye göre uçuşta yapay ufuk, dönüş koordinatörü veya yön cayrosu gibi cihazlarla uçağın içinde bulunduğu durum saptanır, radyo seyrüsefer aletlerine ve bunların okuma bilgisine göre de uçuş sürdürülür. Yer tespiti ve rotalara uyma hep VOR, ADF, DME gibi aletlerden alınan bilginin yorumu ile gerçekleştirilir ve.hava trafiği de yer radar kontrolü merkezinin denetiminde belli prosedürler ile yönetilir. VFR uçuş amatör bir uçuş tipidir, kullanışlı değildir fakat zevklidir. Pilotluğun temeli VFR uçuşla kazanılır. IFR uçuş ciddiyet, yetenek, sabır ve bol bilgi gerektirir. IFR uçuşta inişin son anı dışında dışarı bakmaya gerek bile yoktur.

Ekranın en alt bölümünü kaplayan borda paneli ise programımızın kalbi. Program ilk çalıştığı anda sahip olunabilecek tüm aletler burada mevcut . Ama biz bir menü seçeneği ile bunların bazılarını kapatabiliyoruz. 'Niçin aletlerin bir bölümünü kapatalım ki?' diye bir soruya karşılık olarak verilecek cevap ise iki türlü. Aletlerin bir bölümünü kullanmamak, gerçek uçuş eğitiminde de kullanılan ve temel bazı kumandaların kazanılmasını kolaylaştırırken, gereksiz ayrıntılarla uğraşmamanızı amaçlayan bir prosedür. Ayrıca eksik uçuş aletleri olan bir uçakla normal dışı bir durumda kalınırsa neler yapılması gerektiği hakkındaki çalışmaların yapılması sırasında veya kendinizi basit bir uçağın içine atıp tam VFR uçmak istediğinizde de kullanılabiliyor.



ŞEKİL 1

Uçağın Borda Paneli...

Gelin şimdi de sizinle uçağımızın uçuş aletlerini inceleyelim. Ekrandaki aletlerin yerlerini kolayca tanımak için Şekil 1'i de kullanabilirsiniz.

1) ***Hava Hızı Göstergesi:*** Uçağınızın etrafında akan havanın uçağa göre relatif hızını verir. Ölçümü KNOT yani deniz mili cinsindendir. En önemli uçuş aletidir.

2) ***Yapay Ufuk:*** Uçağınızın ufka göre pozisyonunu saptayan bir alettir. Uçağın yunuslama ve yatış açılarını ölçer. Aletli uçuşta kullanılan en önemli alettir. Yapay ufkun ortasında yer alan çizgi, uçağınızı temsil eder. Yapay ufuk bu temsili uçağın arkasında hareket ederek ufki pozisyonunuzu gösterir. Yatay çizgiler burnun 10'ar derecelik yunuslama açılarına karşılık gelir. Göstergenin üst kısmında yer alan bir ok ve bunun isabet ettiği çizgiler de 10, 20, 30, 45 ve 60 derece yatışları gösteren belirticilerdir.

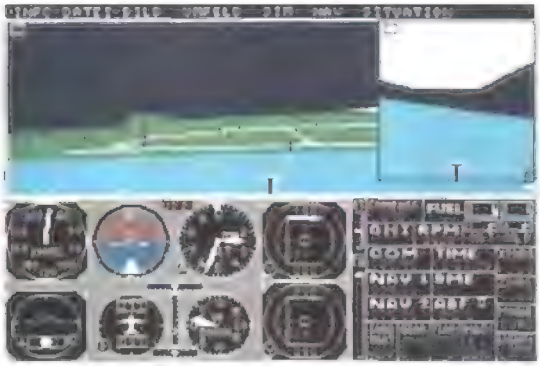
3) ***Altimetre:*** Yükseklik göstergesidir. Uçağın sıfırlandığı yüksekliğe (daha doğru bir deyişle ayarlandığı basınca) göre yüksekliğini, basınç farklarından ölçen bir alettir. Yüksekliği FOOT cinsinden verir. Göstergenin uzun ibresi 100 feet'leri, kısa ibresi 1000 feet'leri ve ufak bir üçgen olarak gösterge skalasının dış kenarında hareket eden ibre de 10000 feet'leri gösterir. Aletin sol alt köşesindeki yuvarlak ise basınç ayarlama veya sıfırlama düğmesini temsil eder (kullanımını sonra göreceğiz).

4) ***Dönüş Koordinatörü:*** Bu gösterge bir uçaktaki en önemli göstergelerden biri sayılır. Uçağın açısal dönüş hızını, yani uçağın kendi ekseni etrafında hangi hızla dönmekte olduğunu gösterir. Ortadaki temsili uçak, dönmekte olduğunuz yöne doğru dönüş hızıyla orantılı olarak yatar. L ve R harfleri ile işaretli sınırlar 180 derece dakikalık standart dönüş denen dönüş hızlarına karşılık gelirler. Koordinatörün alt kısmındaki kutu içinde sağa ve sola hareket eden daireciğe ise **'bull'** denir. Bunun görevi ise dönüşü yaparken uçağın dönüş yönünün içine veya dışına kayış yapıp yapmadığının veya havacılık değimi ile 'kumandaların koordineli kullanımının' denetçisidir. Daha sonra da değineceğimiz gibi bir dönüşün koordineli olması için **bull'un** kaydığı yöne rudder kumandası vermek veya uçağı **bull'un** kaydığı yönün aksine yatırmak gerekir. **"Bull"** ortada iken dönüş mükemmeldir.

5) ***İstikamat Jiroskobu:*** Gerçek uçaklarda pusula ile ayarlanarak kullanılan bu cihaz yön ile ilgili işlemlerde kolaylıklar sağlayan bir skalaya sahiptir. Programımızda ise bu skala olmadığı ve pusula sapmaları da bulunmadığı için gereksiz yere konmuş bir göstergedir.

6) ***Varyometre:*** Uçağın düşey hızını veya bir başka değişle tırmanma veya süzülme miktarını gösterir, ileri uçuş teknikleri ile kullanımı faydalı olup normalde VFR uçuşta kapalı tutulmasının zararı yoktur. Gerçek uçaklarda bu gösterge programdakinden çok daha az hassas çalıştığı için pek güvenilmemesi gerekiyor.

7) ***Radyo Seyrüsefer Ekipmanı:*** **Bu** aletler ile VOR denen özel radyo vericilerine göre hangi pozisyon ve mesafede olduğunuzu bularak navigasyon yaparsınız. Bu aletler aletli uçuşun kalbidir. Kapalı hava şartlarında uçuş ve iniş yapmanızı bu aletle sağlarsınız. ILS denen aletli iniş sistemi de bu cihazların içindedir. Programımızın gerçek havacılığa olan en büyük katkısı, bu cihazların teorik eğitimi sırasındadır. Uçağımızda bu aletlerden iki tane var. Fakat ikinci alet, ADF dediğimiz daha basit bir radyo seyrüsefer aleti devreye girince otomatikmam yok olup ADF kadranı buraya geliyor. Bu aletlerin kulllanım özelliklerini yazı dizimizin sonraki bölümlerinde göreceğiz.


Biraz da takla atalım .....

8) ***Kumanda Pozisyonu İbreleri:*** Programımızı kullanırken sürekli kontrol edeceğimiz göstergelerdir. Uçuş kumandalarımızın eleron elevatör ve rudder'larımızın pozisyonlarını gösterir.

9) ***Elevatör Trim Ayarı Göstergesi:*** Gerçekçi elevatör trimi kullanımını seçtiyseniz, bu gösterge ile kontrol etmeniz gereken trim veya fletner denen bir cihaz vardır. Gerçek bir uçakta ilk farkına varacağınız şeylerden biri, elevatör kumandası sırasında kumandayı bir noktada sürekli tutmak gerektiğinde sürekli güç harcamak zorunda kalmanız ve eninde sonunda kolunuzun yorularak kumanda hassasiyetinin azalmasıdır. Buna karşı trim veya fletner denen iki farklı düzen, elevatörün ayarladığınız noktada nötr kol gücü ile kalmasını sağlar ve kumanda stabilitesi sağlanır. Programımız, bu olayı simüle etmek için trim ayarı yapılmadığı sürece elevatör ayarını ufak sınırlar içinde rastgele oynatarak kumanda hassasiyetini azaltır. Trim ayarı ne kadar kötü ise doğal olarak kumanda hassasiyeti de o derece azalacaktır.

10) ***Gaz Kolu Pozisyonu:*** Gaz kolunun ne kadar açık olduğunu gösterir. Motor takometresi ile birlikte güç ayarının yapılmasını sağlar.

11) ***Takometre:*** Pervane ve motor devrini gösterir. Direk olarak pervaneye bağlı bir motor kullanımı simüle edildiğinden, devir sayısı güç miktarı olarak nitelendirilebilir.

12) ***Otomatik Pilot Gösterges:*** Otomatik pilotun açık veya kapalı konumunu gösterir. (Otomatik Pilotun kullanımını menülerdeki seçeneğinde anlatacağız.)

13) ***Manyetik Pusula:*** Bildiğimiz pusula işte... Pusula sapmalarının iyi simüle edilmemiş olması, programın en kötü yönlerinden biri.

14) ***Yakıt Göstergeleri:*** Sol ve sağ kanattaki kalan yakıtı gösterir. Arıza ihtimali seçilmiş simülasyonda, depoların biri veya ikisi delinip yakıtınız azalabilir veya yakıt sistemi arızasından dolayı tüm yakıt elden gidebilir.

15) ***Motor Yağ Göstergeleri:*** Motor yağının sıcaklık ve basıncını gösterirler. Bu göstergeleri arıza ihtimalli modda ve özellikle de yüksek güç kullanırken iyi izleyin. Yağ basıncınız düşer ve (veya) sıcaklığı artarsa, motorun gücünü kısıp düz uçun veya süzülün. İşe yaramazsa veya o anda göstergeleri izlemiyorsanız, bir anda motorunuzu durmuş bulursunuz.

16) ***O/M/I Belirteçleri:*** Radyo seyrüseferi yapılırken ILS iniş sırasında belli bölgeler geçilirken "biip-biip" uyarısı ile yanıp sönen lambalardır, ilerde kullanımlarını ayrıntısı ile göreceğiz.

17) ***Radyo Frekans Ayarları:*** Bu frekans ayarlarından dört tip var: **COM, NAV (1/2), ADF** ve **TRANSPONDER** COM ve NAV frekansları 123.45 gibi beş haneli hassas ayarlı frekans kodlarıdır COM konuşma haberleşmesinin **NAV** 1 ve **NAV** 2 ise VOR/ILS aletlerinin kullanacağı frekansları belirler. ADF ve TRANSPONDER ise sırayla üç ve dört haneli frekans kodları kullanırlar. ADF, Non directional beacon denen radyo seyrüsefer aletinin frekansını, TRANSPONDER ise radar kodlayıcının gösterim kodunu belirlemeye yarar. TRANSPONDER aslında programımızla direk ilgili değil. Bu aletin esas görevi, bir uçağın yerdeki radar ekranında tanınmasını kolaylaştıran bir sinyal göndermesidir. Esasen yer kontrolü ile ilgilidir. Frekansları değiştirirken NAV ve COM cihazlarında sayı gruplarının soluna klikleyerek sayıları küçültebilir, sağ kenarlarına klikleyerek de büyütebilirsiniz. ADF ve TRANSPONDER kodları ise üzerlerine kliklendikçe 0'dan 9'a kadar sırayla değişirler, Ayrıca ADF frekans kodlayıcısının yanında bir kutucuk vardır. ADF'yi çalıştırmak için bu kutucuğa kliklemelisiniz. Bunu yaparsanız, VOR/ILS 2 aletinin kadranı yok olup yerine ADF kadranı çıkar.

18) ***DME Gösterim Elemanı:*** Eğer bir VOR istasyonunda DME varsa ve bu istasyonu uçağınızdaki NAV 1 cihazınıza

pegasus

GÖKMEN BAYIN

Dünya edebiyat tarihini kısaca araştırırsanız bazı konu başlıklarının hiç de küçümsenemeyecek kadar geniş olduğunu görürsünüz. Hikaye, roman ve masal gibi bir çok çeşit yıllardır süregelen bir devamlılık içinde insanların görüşüne sunulmuştur. Bu eserlerden yararlanılarak birçok film, dizi ve benzeri çalışmalar yapılmıştır Yalnız sözüne ettiğim bu türler içinde biri var ki yazıya döküldüğü günden bu yana kazandığı ilgiyi hiç kaybetmemiştir. Efsane başlığı altında incelenen bu türün örnekleri günümüze tüm canlılığıyla süre gelmiştir. Kimine göre sadece bir aldatmaca, kimine göre ise gerçeğin ta kendisi. Aslında bu konu pek de tartışma götürür bir özelliğe sahip değil. Çünkü literatürde efsanenin gerçeğe çok yakın olaylardan oluştuğu anlatılmakta. O yüzden birçok efsane gerçeğe uygun temeller üzerine oturtulmuştur. Birçok yazar kaleme aldığı efsaneyi son derece inandırıcı, insan aklına uygun tezlere dayandırıp gerçek haline bağlı kalarak anlatmaya çalışırlar. Genellikle kahramanlar bir insandır. Bu insanlar ya inanılmaz bir cesarete ya da Conan ve Herkül'de olduğu gibi müthiş

ve kutsal bir güce sahiptir. Bunların yanında bazı efsaneler ise farklılık gösterir ve efsanenin konusunu bu tür özelliklere sahip olanlar oluşturmaz. Konu bu sefer bir başka canlı üzerine kuruludur. Aynen PEGASUS'ta olduğu gibi. Bir at.. Hem de uçabilen ve güzelliğiyle herkesi büyüleyen bir at.

Birçok defa kendisini beyazperdede de gösteren bu karakter tüm dünya'da bilinen bir canlı. Bazı çizimlerde o müthiş kanatlarının yanına bir de boynuz eklense de ana tema hiçbir zaman kaybolmaz. PEGASUS uçmak istediğinde bir miktar koşar ve o bembeyaz kanatlarını açarak gökyüzünde süzülür. Bu tür efsanevi olayları hiç kaçırmayan oyun firmaları hemen durumu değerlendirirler. Birçok efsanenin ana karakterlerini kullanarak üretilen oyunlar kervanına artık Pegasus'ta eklendi. Oyunun sizinde farkına varacağınız gibi en büyük özelliği grafik ve animasyonlarında. Backgraund'da kullanılan manzara grafiklerindeki tonlamalar oyuna son derece güzel işlenmiş. Özellikle ikinci ve üçüncü bölümlerde de bu özelliğin devam etmesi oyunun kalitesini belli ediyor. Atın ve sonrasında üzerindeki savaşçının hareketlerinde kullanılan animasyonlar da bir hayli dikkat çekici. Oyunu yüklemeye başladıktan sonra sizi hemen oyuna adapte edecek olan bir grafikle karşılaşacaksınız. Daha sonra oyunun konusu yine ufak grafikler eşliğinde size anlatılacak. En sonunda şatoya doğru koşarak oyuna başlamış olacaksınız. Oyunun ilk bölümünde Pegasus'un üzerinde şeytani güçlere karşı mücadele vereceksiniz. Bölümün başlangıcı bir hayli değişik. Karanlık bir ortamdan yavaş bir şekilde oyuna başlamanız çok iyi düşünülmüş. Bu bölümde ve diğer bölümlerde çeşitli zamanlarda size bir takım şeyler bırakılacaktır Bunları toplamayı ihmal etmemeniz gerekiyor. Belli bir miktar aldıktan sonra 'space'e basarsanız ateş gücünüzün değiştiğini ve daha etkili hale geldiğini göreceksiniz. Bunların içinde özellikle füzeye benzer olanı bir hayli etkili. Bu bölümde dikkat etmeniz gereken başlıca noktalardan biri de aşağı yukarı hareket eden yuvarlak cisimler. Bunlar üzerinize doğru gelirken kendinizi çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Üstelik bunların yok olması için diğerlerine oranla daha fazla isabet almaları da gerekmekte. Ayrıca yavaş yavaş gelipde sonradan hızlanan yaratıklara da dikkat etmeniz gerekiyor. Bölümün sonuna doğru atınız yavaşlayacak ve yere inecek. Böylece ilk bölümü bitirmiş olacaksınız.

İkinci bölümde ise olaylar biraz değişiyor. Bu sefer Pegasus'un üzerinden inerek kılıcınızla savaşacaksınız. Yine rakipleriniz doğa üstü yaratıklar olarak üzerinize saldıracaklardır. Her zaman olduğu gibi yine bunları yanınıza pek yaklaştırmadan yok etmeniz gerekiyor. Özellikle yere eğilerek kılıcınızı kullanırsanız daha rahat etmiş ola caksınız. Bölümde ilerlerken oldukça büyük ve güçlü bir rakiple karşılaşacaksınız. Bu sizi hiç telaşlandırmasın. Bu durumda yapacağınız iki şey var. Ya kılıcınızla biraz darbe yemeyi göze alarak bunu yok etmeye çalışın ya da üzerinizden atlayıp gitmesine izin verin. İlk bölümde olduğu gibi burada da size bir takım kolaylılar sağlanmış. Mesela, havadan düşen cisimleri topladığınızda ekran bir anda parlayacak ve o anda ekranda bulunan tüm düşmanlarınız yok olacak. Uçurumlardan atlarken bir hayli dikkatli olmanız gerekiyor. Bölümün sonuna geldiğinizde kahramanımız yine kendi kendine bölümü bitirecektir. Üçüncü bölüm ise ilk bölümle çok büyük benzerlikler taşımakta. Yalnız buradaki rakipler benzer özelliklere sahip olmalarına rağmen çok daha hızlı hareket etmekte. Bu da sizi ister istemez daha dikkatli olmaya sevk edecektir.

Yazımın başında da dediğim gibi Pegasus'un grafikleri son zamanlarda gördüğüm en başarılı çalışmalardan. Kullanılan ses özellikleri de oyuna güzel bir uyum sağlamış. Aslında klasik shoot'em right oyunlarına benzeyen Pegasus bazı yan özelliklerle çok iyi desteklenmiş. Böylesine ilginç bir efsane kahramanının oyunu öyle tahmin ediyorum ki bayağı fazla dikkat çekecektir. Ayın hit oyunları listesine kafadan girebilecek özelliklere sahip olan bu oyunu kaçırırsanız yazık olacak. Özellikle shoot'em up ve Shoot'em right türü oyunları seven arkadaşlar bu oyuna bayılacaklar. Yalnız oyunu bilgisayarcınızdan alırken mutlaka denemeniz gerekiyor. Çünkü bazı aksaklıklar nedeniyle üç disket olan bu oyunun ilk disketi problem yaratabiliyor. Eğer aldığınız disket çalışmazsa ilk disket yüklenirken firma amblemini gördükten hemen sonra disketin yüklenmesine fırsat vermeden ikinci diskete geçin. Ekranda çeşitli renkler gördüğünüzde ise disket değiştirerek oyunu yüklemeye devam edin. Böylece bu ufak hatayı telafi ederek oyunu oynayabilirsiniz. Gelecek aya görüşmek üzere hepiniz hoşçakalın...

SÜPER

SES	% 80
GRAFİK	% 90
OYNANABILIRLIK	% 90
GENEL	% 95

Leander

POLAT YARIŞÇI

Yaklaşan yılbaşı, oyun firmaları için çok iyi bir fırsat. Çünkü yılbaşı ile artan oyun satışları, oyun firmalarını bir hayli rahatlatmakta. Bu yüzden firmalar çıkaracakları oyunları yılbaşına yakın aylarda piyasaya sürmeye özen gösterirler. Tabii ki crack grupları sayesinde, ülkemize giren oyunların sayısı da bu sayede artar. İşte bunlardan biri de **Leander...**

Oyunda canlandırdığımız karakter bir savaşçı. Amaç ise yaşadığı imparatorluğu etkisi altına alan şeytanı bulup yok etmek. Bunun için de, kaybolan sihirli eşyaları bulup, bir araya getirmeniz gerekiyor.

Her ne kadar konu tipik bir senaryoyu andırsa da, oyunun içinde, hiç bir oyunda

görülmemiş, değişik özellikler bulunmakta. Animasyonlar ve grafikler göz kamaştıracak kadar güzel. Müzikler ise kendine has, güzel bir melodiye sahip.

Leander disketini bilgisayarınıza yerleştirdikten kısa bir süre sonra-,eğer ek hafızanız varsa, mükemmel çizilmiş bir chip animasyonu ekranda beliriyor. Siz bu animasyonu seyrederken, bilgisayarınız ek hafızanızı dolduruyor. Bu işlemden sonra kısa, fakat güzel yapılmış bir demo ile oyuna başlıyorsunuz. Bu arada karşımıza iki seçenek çıkıyor.

'Options' seçeneği ile bir menü ekranına giriyoruz. Buradaki seçeneklerden biraz bahsedelim.

Lives: Yaşam sayınızı üç veya beş hak olarak belirleyebilirsiniz.

Start World: Bölüm kodlarını buradan girebilirsiniz..

Credits: Oyun çok zor ve uzun olduğu için, bir kredi sistemi getirilmiş. Bu sayede, bütün haklarınızı bitirdikten sonra.bir kredi alıp, tekrardan oyuna dönebilirsiniz. Kredi sayınız üç ile sınırlandırılmıştır Ayrıca oyunun zorluğunu arttırmak içinde seçenekler mevcut. Eğer oyunda kalma şansınızı arttırmak istiyorsanız.yaşam sayınızı beşe çıkartıp, kredinizi üç yapın.

Diffuculty: Buradan oyunun zorluk derecesini belirleyebilirsiniz. Zorluk dereceleri:
Uraining: Enerjinin en yüksek seviyesiyle oyuna başlama.
2.Normal: Enerjinin bir kısmını kullanarak oyuna başlama.
3.Hard: Oyuna sınırlı bir enerji ile başlama.
Title Seq: Burada, oyunun başlangıç ekranını açıp kapatabilirsiniz.
Sound type: Oyuna ses efektleri veya müzikle başlayabilirsiniz. Benim tavsiyem oyunu müzik eşliğinde oynamanız. Çünkü ses efektleri oyuna göre biraz zayıf kalmış diyebiliriz.
Exit: Menü ekranından çıkabilirsiniz. Yukarıdaki işlemleri tamamladıktan sonra oyuna **Start** ile girebilirsiniz. Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra ekranda bir ***kristal*** belirecektir. Kristalin içinde ise,- bulmamız gereken eşyanın resmi yer almakta. Resmin alt kısmı ise, eşyanın yeri hakkındaki bilgileri içeriyor. Oyun alanı oldukça geniş. Etrafa dağılmış bir-

çok sandık var. Bu sandıklardan çoğu kez enerjimizi arttıran iksirler çıkıyor. Tabii ki bizim için çok önemli olan sihirli eşyalarda bu sandıklarda bulunuyor. Sandıkları birkaç kılıç darbesi ile açmak mümkün. Ayrıca sandıklara vurduğunuzda, bazen de para çıkabiliyor. Burada düşmanlara da çok dikkat etmeniz gerekmekte.

Kahramanımızın enerjisi, üstündeki elbisenin rengi ile gösteriliyor. Enerjinizin en yüksek seviyesi gri renk ile temsil ediliyor. Enerjinin en son seviyesi ise mor renktir. Bu durumda iseniz, etraftaki en yakın sandığa koşmanız şart.

Diğer oyunlarda pek rastlamadığımız bir diğer özelik de, joystick'in ateş tuşuna basarken, kolu geri çekek kendinizi korumaya alabilmeniz. Burada kahramanımızın rengi kırmızıya dönüşmekte ve üstünden dumanlar çıkmaktadır (çok sinirli). Benim size tavsiyem, bu özeliği sadece yüksekten düşen kayalar için kullanmanız. Ayrıca kahramanımızı çok fazla korumada bekletirseniz, bir hakkınızı kaybedersiniz.

Her bölümde bir kapı bulunuyor. Eğer bölümü geçmek için gerekli eşyayı bulursanız, bu kapının önüne gelerek kolu geri çekmeniz yeterli. Bu şekilde diğer level'e geçebilirsiniz.

Şimdi de level'lar hakkında bazı ipuçları verelim.

World 1.1: Bulmanız gereken eşya bir *anahtar.* Anahtar bir mağaranın içinde gizli. Fakat anahtarı koruyan heykel, sizi bir hayli zorlayabilir. Elinde salladığı topuzu geçmenin tek yolu, gülle üzerinize doğru gelirken üstünden atlamak. Bu bölümü kolaylıkla geçebileceğinizden eminim.

World 1.2: Bu bölümde karşınıza çıkacak at arabası ile çok yükseklere zıplayabilirsiniz. Bu sizin için önemli bir avantajdır. Ayrıca mağara içinde çok çeşitli tuzaklar bulunmakta. Bu yüzden mağara içinde temkinli ilerlemenizi tavsiye ederim.

World 1.3: Bu bölümde karşılaşacağınız ejderha tam bir baş belası. Ejdarhaya fazla sokulmadan seri kılıç darbeleri ile onu öldürüp bu bölümü tamamlayabilirsiniz. Mağara içindeki örümcekler ise sizi bir hayli zorlayacak.

World 1.4: Kolay gibi gözüken fakat çok zor bir bölüm. Mağaradan çıkmak için etrafı çok iyi araştırmanız gerekiyor. Bir harita yaoarak kolayca geçebilirsiniz.

Oyun içinde topladığınız paralarla rastladığınız dükkanlardan silah, yaşam ve kalkan gibi ekstra eşyalar satın alabilirsiniz. Bu dükkanlarda güzel bir kız sizi gülerek karşılıyor. Buradaki silahlar değişik ve ilginç özellikler taşımakta. Mesela ateş eden kılıcı alırsanız, oyundaki düşmanları çok kolay öldürebilirsiniz. Ayrıca bu dük-Kandan bir de kalkan almanızı tavsiye ederim.

Evet, bu güzel oyun hakkında söyleyeceklerimiz bu kadar. Oyun bir Psygnosis ürünü. Üstün grafik ve müziklere sahip. Oyun daki sprite animasyonları mükemmel yapılmış. Ayrıca Beast'teki gibi her level'da parallax scrolling sistemi kullanılmış. Mistik çağlardaki zorlu bilmeceleri çözmekten hoşlanıyorsanız ve hoşça vakit geçirmek istiyorsanız, bu oyunu mutlaka bir yerlerden temin edin..Ayrıca bu oyunun çözümündeki değerli katkılarından dolayı Halil İbrahim Gür'e ve Falcon'a teşekkür ederim. Ben her ay buradayım efendim, beklerim. HOŞÇAKALIN.

GRAFİK:
%90
SES:
%70
OYNANABİLİRLİK:
% 100
GENEL:
%85

BARBARIAN II

GÖKMEN BAYIN

Günümüzde sinemacılık olayı artık başlı başına bir sektör haline gelmiş durumda. Uzun süredir adından söz ettiren ve bu gidişle daha da konuşulacak olan Terminator İlde olduğu gibi çok büyük miktarda paralar beyazperde için çekinmeden harcanabiliyor. Dikkat ettiyseniz gerçekleşmesi zor olayları konu alan filmler seyircinin daha çok ilgisini çekiyor. Bilim kurgu filmleri başarılarını öyle tahmin ediyorum ki konusunda işlenen gerçek üstü olaylara ve çekimlerde kullanılan, bu olayları canlandırma tekniklerine borçlu. Bilim kurgu filmlerinin konularını,sadece günümüzden çok uzun zaman sonrası için düşünmemek lazım.Çünkü bazı filmlerin konuları yıllar hatta asırlar önce geçmesine rağmen bilim kurgu kategorisinde sayılıyorlar.Conan ve Herkül gibi filmlerde kullanılan bazı teknikler insanın kafasını bir hayli karıştırıyor Do-

ğa üstü yaratıklarla verilen mücadeleler, büyücülerin ve tanrıların savaşları bu türün demirbaşları durumunda.Daha çok, eski tarihlerde geçen bu filmlerin kahramanları sizin de farkına varacağınız gibi hep iri kıyım kişilerdir. Conan'daki Schwarzenegger tipi bunun en güzel örneği. Bundan bir kaç yıl önce bu tür filmlerin motifleriyle süslenmiş bir yapım da büyük ilgi görmüştü. Başrollerini Peter ve David Poul'ün oynadıkları film yine büyücülerin, devlerin ve canavarların arasında geçiyordu. Mizah unsurunun da filmin içine serpiştirilmiş olması filmi daha da ilgi çekici hale getirmişti. Birbirinden ayırt edilmesi hemen hemen imkansız olan bu ikizler filmden sonra istedikleri üne kavuşamadılar. Ama her zamanki gibi filmlerden oyun yapma operasyonu işlemeye başladı ve filmin ana temasından esinlenerek üretilen oyun piyasaya sürüldü. THE BARBARIAN...

C-64'ü olanlar çok iyi bilirler. İlk Barbarian'daki o müthiş oynama zevki hala hafızalardadır.Dönerek kılıç sallayıp kelle uçurmak insana tarifi zor bir haz veriyordu.Daha sonra, ilkinin başarısı üzerine oyunun ikinci versiyonu piyasaya sürüldü.Bu kez PSYGNOSIS firması tarafından piyasaya sürülen oyunun Amiga versiyonu karşınızda. PSYGNOSIS deyince kuşkusuz aklımıza hemen BEAST geliyor.Hemen merak edenler için şu notu düşelim. Oyunun müziğinde kullanılan enstrümanlar Beast'dekilere büyük benzerlik gösteriyor. Çalan müziğin ritmi bu oyunu sevenlerin kulağına hiç de yabancı gelmeyecektir.Oyun, grafik olarak da büyük bir başarıya sahip. Özellikle yer altında geçen kısımlarda kullanılan renk tonlamaları gerçekten süper. Şimdi dilerseniz bu dört disketlik oyunun ilk disketini yüklemeye başlayalım.

ilk disket oyunun introsunu oluşturuyor-.Eğer Zombie filmlerinden hoşlanıyorsanız bu intro bir hayli hoşunuza gidecektir. Gerçekten büyücünün ufak bir yangın sonucunda nasıl Zombie'ye dönüştüğü çok güzel tasvir edilmiş. Buradaki animasyonların başarısı da dikkatinizi mutlaka çekecektir. Bu esnada çalan müzik de sizi hemen oyunun havasına sokacaktır.Diğer diskete geçtiğinizde ilk olarak oyunda kullanılmasını istediğiniz dili seçeceksiniz, ingilizce, Almanca, Fransızca ve italyanca'dan birini seçtikten sonra ekrana güzel bir grafik gelecek ve hemen sonrasında oyuna başlamış olacaksınız.

Bu ilk bölümde sizi bekleyen rakipler pek zorlu değil.Sağa ya da sola ilerlediğinizde yolların aşağı ye yukarı doğru ayrıldıklarını göreceksiniz. İstediğiniz yöne doğru hareket edin. Kısa yüklemeler eşliğinde diğer kısımlara geçtiğinizi göreceksiniz.Bu kısımlarda size çeşitli rakipler saldıracaktır Bunlara ilk etapta yumruklarınızla karşı koymak zorundasınız. Biraz daha ilerlediğinizde yerde bıçak ya da bir kılıç göreceksi-

niz. Bunun yanına gelerek ya Space'e ya da mouse'un sol tuşuna basarak yerde bulunan silahı alın. Bundan sonra rakiplerinizle dilediğiniz sürece bu silahla savaşacaksınız. Bazı rakiplerinizin kellelerini, aldığınız bu kılıç yardımıyla uçurabilirsiniz. Nedendir bilinmez ama oyunun en zevkli yanını bu kısımlar oluşturmakta. Bazı dövüşçülere ise bu silah işlemiyor. Dolayısıyla bunlara karşı yine en etkin çözüm yumruklarınız olacak. İkinci bir silah bulduğunuzda

mouse'unuzun sol tuşunu kullanın. Ekranın altındaki pencerelerin değiştiğini göreceksiniz. Bu yolla istediğiniz silahla istediğiniz kadar savaşabilirsiniz. Duruma göre gerektiğinde silahlarınızı bile değiştirebilirsiniz. Silahın niteliği de ekranın sol alt köşesinde size belirtilecektir. Bazı ekranların sonlarına doğru hazine sandıkları bulunmakta. Bunları mutlak suretle açmaya çalışın. Bu sandıklarda, genelde bazı rakiplerinizi yok ettiğiniz an çıkan para keselerine rastlayacaksınız. Bunları aldığınızda para durumunuz düzelecektir.Bunun ne işe yaradığını ise birazdan anlatacağım.Sandıktan çıkan şeyler arasında bazen gücünüzü arttırmaya yarayan ilaçlar da bulunmakta-.Özellikle gücünüzün azaldığı zamanlarda bu ilaçlar büyük fayda sağlıyor.

Oyundaki joystick hareketleri ise oldukça basit. Oyunda kafa uçurmak için joystick'inizi fire'a basılı olarak rakibinize doğru itmeniz gerekiyor. Bazı rakiplere bu olay kılıç sallama şeklinde yansıyor. Bunun yanında üst köşelere doğru joystick'inizi ittiğiniz anda adamınız havada takla atarak yol alacaktır. Bu yolu çok sıkıştığınız anlarda kullanabilirsiniz.

Oynadığınız bu ilk bölümden kurtulmanın iki değişik yolu var. Bunlardan ilkinde havada uçan garip mavi kuşların olduğu bir alana geleceksiniz. Tam sol taraftaki hazine sandığına doğru ilerlerken aniden zemin çökerek bir çukur açılacak.Tabi siz de kaçınılmaz bir şekilde bu çukurun içine düşeceksiniz, ileri doğru hareket ettiğinizde ise ikinci bölüme geçmiş olacaksınız. İkinci bölüme geçmenin diğer yolu ise bunun hemen hemen benzeri. Bu kez, döğüşler ara-

sında bir ağacın farklı olduğu gözünüze çarpacaktır. Bu ağacın kovuğuna adım attığınızda diğer bölüme geçmiş olacaksınız.-Bu iki ayrı bölüm birbirinden tamamen ayrı özellikler taşıyor. Bu yazımızda sadece ağacın içine girdikten sonra nelerin olduğunu kısaca belirtmeye çalışacağız. Bu iki bölümde rakiplerin kısmen benzer ama ortam ve yolların ise farklı olduğunu da he-

men hatırlatalım. Bu bölüme geçtiğinizde olayların tamamen farklı bir boyut kazandığını göreceksiniz.Bu bölümde oyun tipik platform oyunlarına dönüşüyor.Buradaki temel amacınız anahtarları bulmak ve içinde bulunduğunuz ortamdan kurtulmak. Ama bu olay cümledeki anlatım kadar kısa ve basit birşey değil. Bir kere bunun için araştırma yapmak zorundasınız.Sizi bekleyen tehlikeler de işin cabası. Özellikle, yerde sürünerek arasıra ok atan tırtıllarla, yükseklere uçabilen ve maymuna benzeyen yaratıklar size ecel terleri döktürecek. Bunların yok edilmeleri ise oldukça zor. Hatta imkansız gibi bir şey. Bunlara dikkat etmenizin yanı sıra bir de geçtiğiniz yollara özen göstermeniz gerekiyor. Bazı yolların diğerlerine göre farklı niteliklere sahip olduğu dikkatinizden kaçmayacaktır. Bu yolların üzerinden geçtiğinizde ani çöküntülerle karşılaşabilirsiniz. Bazen bu çöken yollardan bir daha geçmek gerekiyor ki insanın sabrı bu anlarda uç noktalara dayanabiliyor. O yüzden bu yolları yıkmadan üzerinden atlamak kaydıyla aşmaya çalışın.Eğer yine de yıkılırsa size sabır dileklerimle sadece şunu önerebilirim; Yıkılan yerin uç kısmına kadar ilerleyin, hatta o kadar ilerleyin ki bir adımınız dışarıya taşsın. En uç noktaya geldiğinizi hissettiğiniz anda takla atarak karşı tarafa atlamaya çalışın.Çoğu zaman işe yarayan bu taktiği alışkanlık haline getirebilmek için biraz ter dökmeniz gerekiyor. Anahtarı bulduğunuzda kapıyı aramaya başlayacaksınız. Tabi bu kapı o bölüme geldiğiniz kapı olmayacak. Kapıyı bulduğunuzda joystick'inizi ileri doğru iterek diğer bölüme geçebilirsiniz.-Bazı bölümlerde ilk bölümde olduğu gibi yine size gücünüzü arttıran şuruplar göreceksiniz.Bazen bunların tam anlamıyla hayat kurtardıklarını göreceksiniz.

Bu bölümde de bazı rakiplerinizi öldüremiyorsunuz. Özellikle okun koruyucusu bir hayli.tehlikeli olmasına rağmen bir türlü öldürülemiyor Yukarıdan düşen kaya ve benzeri-şeylerde gücünüzden bir hayli parça koparabilmekte. Topladığınız anahtarları ekranın sağ köşesinden görmeniz mümkün. Birbirinden zorlu bu bölümleri de sağ

salim atlattığınızda kendinizi bir anda bambaşka bir dünyada bulacaksınız.Bu bölümde de yine ilk başta olduğu gibi dış dünyada savaşacaksınız. Buradaki şövalyeler ilk bölümdeki rakipler kadar kolay ölmüyorlar-.Ellerindeki kalkan sayesinde de sizin darbelerinizi kolaylıkla önleyebilme gücüne sahipler. Bunların üzerlerinden atlayarak uzaklaşıp çok zorda kalındığında savaşılması bence en akıllıca yol.Çünkü bunlar size çok büyük zarar verebiliyorlar.Bunun yanında işin ilginç tarafı elinizde kullandığınız kılıcın bir süre sonra kırılarak sizi yalnız bırakıyor olması.Böyle bir anda varsa yedek silahınızı acilen devreye sokmak zorundasınız.Bu sırada bazı şövalyeler, daha sizin yanınıza yaklaşmadan oldukça büyük kazıklarla saldırıya geçeceklerdir. Bunlara karşı da önlem almanız gerekmekte. Bazen de normal tipte insanlar yanınızdan geçeceklerdir. Bunlardan bazıları işinize yarayacak şeyler bırakıyorlar. Bunları da almayı ihmal etmeyin.

Bu bölümün ilk kısmında üzerinde SHOP yazan bir dükkan göreceksiniz. Bu dükkana girdiğinizde topladığınız keselerin ne kadar faydalı olduklarının farkına varacaksınız. Ne kadar çok paranız varsa buradan o kadar iyi bir sonuçla ayrılabilirsiniz. Buradaki hakkımı genelde gücümün az oluşundan dolayı ilaç için kullandım. Ama bunun yanında savunmanızı arttırabilen kılıç ve mızrak da alabilmeniz mümkün. Bölümlerin ortalarında boşluklar göreceksiniz.Bunlar sayesinde diğer bölümlere de geçebilirsiniz.Daha ilerki bölümlerde kalenin tepesine çıkarak mücadelenize devam ediyorsunuz.

Oyun böylece devam edip gidiyor.Yalnız hemen şunu hatırlatmakta fayda görüyorum.Bu kısımdan sonra oyunun daha da heyecanlandığını ve kalitesinin daha da arttığını göreceksiniz. Öldüğünüz an yine korkunç bir grafik eşliğinde oyunda yüzde kaç başarı sağladığınız gösterilecektir.Barbarian II bence son zamanların en iyi oyunlarından: Grafiklerindeki üstün başarı zaten oyunun kalitesini gösteren en iyi etmenlerden biri. Konu olarak çok büyük bir fark göstermese de bazı yan etmenlerin oyuna çok iyi dahil edilmiş olması son derec güzel bir olay.Ayrıca ses özellikleri de oyuna başarılı bir şekilde monte edilmiş. Birkaç defa oynadıktan sonra insan ister istemez oyuna bağlanıyor. Sürekli araştırmanın esas olduğu oyunda, ilerledikçe merakın artması özelliği çok iyi kullanılmış. Bu muhteşem oyunu oynarken sabrınız biraz olsun zorlansa da oyunun güzelliği karşısında bunun çok büyük bir özelliği kalmayacak. Gelecek aya yine süper oyunlarda buluşmak dileğiyle şimdilik hoşçakalın..

SES	%80
GRAFİK	%90
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%35

MOONSTONE
A Hard Days Knight

SUHA BAYRAKTAR

İngiltere'de ortaçağlarda büyük güçlere sahip olduğu bilinen ve İngilizlerce, Ay'dan tanrılar tarafından gönderildiği söylenen aytaşları (MOONSTONE) kötü güçlerin ellerine geçmişti. Tanrılar tarafından dünyaya gönderilen bu taşlar kötü güçlerin eline geçince, tanrılar çok sinirlendiler. Taşlar, İngiliz halkını baskı altında tutmak ve onlara eziyet etmek için kullanılıyordu. İngiltere'nin en güçlü şövalyeleri, bu egemenliğe son vermek ve aytaşlarını kötüye kullanan kişileri yok etmek için tanrılar tarafından görevlendirildiler. Ancak bu şövalyelerin çok güçlü olmaları, hayatlarını devam ettirmeleri açısından çok önemliydi. Bu nedenle şövalyeler çok özel güçlerle kuvvetlendirildiler. Ancak bu sırada ortaya başka tanrılar çıktı ve kötü güçlerini kullanarak diğer şövalyeleri aytaşlarını egemenlikleri altına almak için dünyaya gönderdiler.

Şövalyelerin amacı, ay taşlarının bulunduğu vadinin 4 anahtarını ele geçirerek vadiye giriş yolunu bulmak ve vadiyi egemenlikleri altına almaktı. Bu amaçla yola çıkan şövalyeler kötü güçlerle ve birbirleriyle savaşmaya başladılar.

Oyuna çok güzel bir demo ekranıyla başlıyorsunuz, ilk seçenek ekranında oyunu kaç kişiyle oynayacağınız soruluyor. Oyunu 4 ayrı kişi aynı joystick'i kullanmak şartıyla oynayabiliyorsunuz. Oyunun yazarı, aynı ekranda birkaç seçenek daha sunmuş. **GÖRE (ON-OFF)** ile arcade sahnelerinde kan çıkmamasını sağlıyorsunuz. **SELECT KNIGHT** ile seçmek istediğiniz şövalyeyi belirleyebilirsiniz. **PRACTICE** ile, oyuna başlamadan önce arcade sahnelerinde karşılaşacağınız düşmanlarla savaşıp tecrübe kazanabilirsiniz. Oyuna direkt olarak başlamak istiyorsanız, Select Knights'ı seçin ve 4 şövalyeden istediğinizi seçin. Daha sonra şövalyenin adını değiştirebilir ya da onun oyunda kullanılan adını kabul edebilirsiniz.

Oyuna, Defender Of the Crown'daki gibi bir ekranda başlıyorsunuz. Ekran çıktıktan sonra hangi şövalyeyi yönettiğinizi anlamak için joystick'i hareket ettirin, hangi şövalyeyi yönettiğinizi anladıktan sonra, ekranda bulunan yerlere gitmeniz gerekiyor. Burada karşınıza birçok seçenek çıkıyor, ancak o gün için size verilen süre kısa olduğu için en yakındaki yere gitmeniz gerekir. Gittiğiniz savaş alanında oraya girebileceğinizi belirtmek için flaşlama koyulmuş. Savaş alanına geldiğinizde ateş tuşuna basın ve buraya girin. Eğer burası bir şehrin girişi ise; buraya daha önce gelmiş bir şövaiye varsa veya burada ölmüş ise, karşınıza o alanda ne yapmak istediğinizi belirteceğiniz seçenekler çıkacaktır. Girdiğiniz savaş alanındaki düşmanlar, sizden güçlü olabilir. Buradaki muhafızların güçlülüğü o alanda savaşı kazandıktan elde edeceğiniz ganimetlerin fazlalığı ile orantılıdır Ancak oyuna ilk başladığınızda, **HIT POINT** denen ve hayatınızı kaybetmeniz için size vurulması gereken darbeyi belirten özellik az olduğu için, ilk önce zayıf olan düşmanlarla savaşmanız gerekir. Tabii bunu önceden bilemeyeceğiniz için oynadıkça öğreneceksiniz. Oyundaki kuvvetli yaratıklar ise, oyun ekranında uçan eski çağ kuşu ve eli sopları büyük canavar. Ağaç şeklindeki yaratık, toprağın içinden çıkarak sizi kollarıyla sarıp toprağın içine almaya çalışıyor. Ancak sizi yakaladığı zaman kılıcınızla kollarını kesebiliyorsunuz.

Oyunda iki tane şehir bulunuyor. Bu şehirlere girerek çeşitli aktiviteler yapabiliyorsunuz. Bunlardan CITY OF WATER DEEP, ekranın sağ alt köşesindeki şehir, CITY OF HIGHWOOD ekranının üst ortasındaki şehirdir.

1.CITYOFHIGHWOOD:

MERCHANT: Buradan savaş yeteneğinizi güçlendirmek için çeşitli silahlar alabilirsiniz. Kılıçlar, düşmanlara daha az yaklaşıp daha az yara alarak saldırmanızı ve daha derin yaralar açmanızı sağlıyorlar. Çeşitli kuvvette zırhlar aldıkça hit pointiniz artıyor ve daha uzun süre savaş alanında kalabiliyorsunuz). Bıçaklar ise, savaş alanında saldırı yapmadan düşmanızı daha kolay yok etmenizi sağlıyor. '

TAVERN: Tavernaya girip kumar oynayabiliyorsunuz. Şansınız varsa paranızı arttırabilirsiniz. Ancak başlangıçta acemi olduğunuzu unutmayın. Oynamak için ekranın sağında bulunan ve üzerlerinde **GOLD** yazan yerlerden yatıracağınız altın miktarını seçerek ateşe basın. Şövalye zarları attığında uygun zarlar gelirse, kazanacaksınız.

HEALER: Savaşta aldığınız yaraları iyileştirmek için, karşılığında altın vererek iyileştirme büyüsü alıyorsunuz. Böylece savaşta kaybettiğiniz hit pointleri yeniden kazanabiliyorsunuz.

HIGH TEMPLE: Buradan çeşitli büyüler ve kılıçlar alabiliyorsunuz: **Gem of seeing,** görme taşı; **Potion of healing,** iyileştirme büyüsü yapılan ilaç; **Ring of protection,** korunma yüzüğü; **Talıshman,** büyü; **Sword of sharpness:** keskin silah. Buradan alacaklarınız, çok güçlü olan yaratıklara karşı kullanabileceğiniz şeylerdir.

2- CITY OF WATERDEEP: Bu şehirdeki yerler, City of highwood'dakilerle biri dışında aynı.

MYTHRAL THE MYSTIC: Buradaki bü

yücü sizin geleceğinizi okuyabiliyor ve vücudunuza değişik güçler ve özellikler verebiliyor.

3-WIZARD'S CASTLE: Burası, City of highvvood'un sağında, dağlardan sonraki uzun direk şeklindeki Büyücünün kulesidir. Burayı ziyaret ederseniz, büyücü size gerekli olan büyüleri ve güçleri vererek daha güçlü olmanızı sağlıyor.

4-VALLEY: Moonstone'un bulunduğu vadi. Buraya girebilmeniz için vadinin dört anahtarını ele geçirmeniz gerekiyor. Zaten oyunun amacı da tüm yaratıkları yenerek bu 4 anahtarı ele geçirmek.

Moonstone'u daha kolay oynamak için ilk aşamada bütün şövalyelerin yönetimini alarak oyuna başlayabilirsiniz. Böylelikle ilk aşamada daha çok yer öğrenip buralara ne zaman gitmeniz gerektiğini ve ne kadar güçle buradaki yaratıkları yenebileceğinizi keşfedersiniz. Daha fazla şövalyeyi yönettiğiniz zaman, vadiye giden anahtarları daha kısa zamanda ele geçirebilir ve oyunun sonlarına doğru diğer şövalyeleri yok ederek anahtarları ele geçirip oyunu bitirebilirsiniz. Oyunda dikkat etmeniz gereken yaratık, uçan kuştur. Ekranda hareket ederken ona çarparsanız, onunla savaşmak zorunda kalır ve güçsüz durumdaysanız kısa zamanda yok olursunuz. Oyun alanında hareket ederken, mümkün olduğu kadar yeşillik alanlardan gitmeye çalışın; aksi takdirde hareket hızınız yavaşlayıp daha az süreniz kalacaktır. Eğer herhangi bir alanda bir şövalyeyle karşılaşırsanız, bilgisayar size o alana mı gireceğinizi yoksa şövalyeyle mi savaşacağınızı sorar. Şövalyeyle savaşıp onu yenerseniz, şövalyenin sahip olduğu, sizde olmayan ya da sizde olup sizden daha üstün özelliklerine sahip olabilirsiniz. Eğer bir şövalye ölmüşse, onun mezarına gidip önceden üzerinden alınmamış eşyaları satın alabilirsiniz.

Moonstone, son aylarda çıkan arcade ve strateji türü oyunların en iyisi. Oyundaki ses efektleri ve grafikler gerçekten çok güzel yapılmış. Oldukça zor olduğu için hemen oynanıp bitirilemiyor. Arcade sahneleri dışında zekanızı kullanıp halletmeniz gereken birçok durum var. Oyunun başındaki demo ekranı da gerçekten oyunun güzel olması için ellerinden gelenin yapıldığını gösteriyor. Son aylarda atılım yapan MINDSCAPE firmasının bu oyununu sakın kaçırmayın. Oyun üç disket ve 1 MB'ta çalışıyor.

GRAFİK	:%95
SES	:%95
OYNANABIRLIK	:% 95
GENEL	:% 95

PIT-FIGHTER

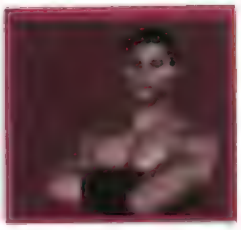
GÖKMEN BAYIN

Nedir bu döğüş oyunlarının gizemi? Teknik açıdan göze hoş gelen bir takım hareketlerin bir sonucu mu? Yoksa insanın kavga egosunu tatmin eden bir vasıta oluşu mu? Bu soruların cevabı aslında herkese göre farklıdır. Kimi bu oyunları grafiklerindekî güzellikleri görmek için oynar kimi hareketleri süper bulduğu için. Kimbilir belki de bu hareketleri gerçek hayatta uygulamak için (!) oynayanlar da vardır.

Şaka bîr yana ülkemize gelen oyunların içinde en sık rastlanan türlerden biri de döğuş oyunlarıdır. Son zamanlarda ardı ardına çıkan bu oyunların ülkemize Avrupa'yla aynı anda piyasaya çıkması bir hayli sevindirici. Oyuncular arasında oldukça sevilen bu tür oyunların gördükleri rağbet insanı şaşırtmıyor değil. En son döğüş oyunlarından biri olan Final Fight beğenilerek oynanan oyunların başında geliyor. Dikkat ederseniz firmalar, bu tür oyunları gerçekleştirirken Arcade'deki benzerlerine sadık kalmaya özen gösteriyorlar. Bunun için de en büyük özellik olarak kahramanların ebatları normalden büyük tutuyorlar. Bunun da oyun açısından faydasını hepimiz görüyoruz. Hem oyunun oynanabildiği artıyor hem de işin gerçek zevkine varabiliyorsunuz. Tabii bunun yanına bir de güzel ses efekti eklediniz mi işin tadı bir o kadar daha artıyor. Gerek Final Fight'ta gerekse Last Battle'da bu iki özelliğin en güzel şekilde kullanılmış olmasını hepimiz gördük. Daha bu oyunlara doymamışken elimize PIT FIGHTER ulaştı. Piyasadaki sonu Fighter ile biten oyunlar serisine böylece bir tane daha eklendi. Eğer siz de benim gibi oyun salonlarının meraklısıysanız bu oyunu Arcade makinalarında mutlaka oynamışsınızdır Amiga versiyonunda da oyun orjinaliyle aynı tutulmaya çalışılmış. Oyunun geçen ay elimize preview'unun ulaşması hepimizi meraklandırmıştı. İşte nihayet elimize geçen bu oyunu yine aynı hızla size tanıtıyoruz.

Pit Figter'ın büyük bir özelliği var. Hemen aklınıza çok değişik hareketlerin kullanıldığı gelecektir ama özellik bu değil. Aslına bakarsanız diğer oyunlara göre hareketler biraz farklılık gösteriyor ama esas ilgi çeken olay bu değil. Oyunun bence en büyük özelliği geçtiği mekan. Diğer benzer oyunlarda ya bir şehrin metrosunda kavga yaparsınız ya da boş ve ıssız bir sokakta. Bu seferki kavga mekanımız bunlardan hiçbiri değil. Bu sefer kavgamızı esas olması gereken yerde yapıyoruz. Yani sokakta. Hem de öylesine ilginç alanlarda bu kavgaları yapıyoruz ki gördüğünüzde umarım bana hak vereceksiniz. Bir kere bu oyunda kaçma diye birşey yok. Çünkü yanda bulunan seyirciler oraya sizi seyretmek için toplanmışlar. Bazıları sizin üstünüze para bile yatırmışlar. Durum böyle olunca seyirciler kaçmanıza izin vermiyorlar. Yanlarına gittiğinizde sizi iterek adeta oyuna devam etmenizi istiyorlar. Kavgamız madem sokakta geçiyor öyleyse her şeyin serbest olması lazım. Yani kavga anında elimize ne geçerse onu kullanabilmemiz gerekmekte, işte Pit Fighter'da bu oluyor. Elinize bir sopamı geçti. Kendinizi şanslı sayın ve o sopa yardımıyla rakibinizi sindirin. Yanınızda bir sandık mı gördünüz, doğru yanına gidin ve kaldırıp hasmınızın üstüne fırlatın. Çok güç durumdasınız ve neredeyse ölmek üzeresiniz Aklınızdan 'keşke bir bıçağım olsaydı' diye fikirler geçiyor. Ekranın köşelerine dikkatlice bakın ve o gördüğünüz bıçaklar yardımıyla size hiç acımadan vuran rakiplerinizin canlarına okuyun. Bunlar sadece Pit Figter'daki bazı olaylar. Oynarken diğer olanaklarınızı da göreceksiniz.

Oyunun en büyük özelliklerinden biri de ekranda aynı anda tam dört kişinin mücadele verebiliyor olması. Oyunu dört kişi ile oynarken tadına daha iyi varabileceğinize eminim. İlk olarak oyuna başlamadan önce kendi savaşçılarınızı seçiyorsunuz. TY, KATO ve BUZZ'dan birini seçmek zorundasınız. Bu döğüşçülerden herbirinin kendilerine has birtakım özellikleri var. Zaten bu özellikleri oyunun başındaki dijitize görüntülerden anlayabilirsiniz. Bu görüntülerin canlılığı da umarım dikkatinizi çekecektir. Bu savaşçılardan TY bir tekme ustası. Tam bir kavga adamı. Oyunda benim favorim olan tek kişi TY'dir. KATO ise bünyesinde karate özelliklerini toplamış. Özellikle yakın döğüşlerde bir hayli etkili oluyor.



BUZZ'un ise dikkatinizi çekecek olan ilk özelliği vücudu olacaktır. BUZZ'un vücudu tam bir Body building şampiyonunu hatırlatacaktır. Rakiplerine çok sert darbeler atabilen BUZZ'u pankreas hareketleri yaparken de görmenizi tavsiye ederim. Oyunda size rakip olan sekiz tane döğüşçü var. Bunlar Executioner, Heavy Metal, South Side, Warrior, Angel ve Madmiksa. Bunlardan özellikle bir bayan olarak Angel'ın döğüşüne hayran kalacaksınız. Parende attıktan sonra sizi ayaklarıyla sıkıştırması ve ardarda tekmeler atması gerçekten çok ilginç. Oyunda her bölüm atlayışınızda rakipleriniz değişecektir. Tabii daha kuvvetlileriyle savaşmak zorunda kalacaksınız. Bunların içinden sizi yere yatırıp üzerinize tükürenler bile olacak. Her bölümün sonunda size bie değerlendirme yaparak başarınız ekrana yansıtılacaktır

Pit Fighter türünün son örneklerinden. Oyunun grafikleri bir hayli ilginç. Kahramanların çizimi biraz gözlerinizi zorlayacaktır. Hareketler oldukça başarılı ancak insanın öğrenebilmesi için bir hayli uğraşması gerekiyor. Arka plandaki seyircilerin hareketleri oyuna başka bir hava getirmiş. Oyunun efektlerine ve müziğine diyeceğimiz yok. Eğer siz de bu tür oyunlara meraklıysanız bu yepyeni oyunu sıcağı sıcağına oynamanızı tavsiye ederim. Gelecek aya kadar hoşçakalın..

UFAK BİR NOT: Dergimizde, mektup akımına en fazla uğrayan sevgili Kommodor Abi son zamanlarda hedefini tam yol bana doğru çevirdi. Her ay köşesinde benim için mutlaka bir haber geçiyor. Kommodor abiye şimdi de, yine dergimizin efsanevi bir pilotu, kendi kahvesinden destek verircesine yazılar yazdı. Bu iki süpere ben bir çare bulamadım. Hele beni Patagonya'ya gönderen süper pilota hiç... Siz bu pilotun dergisini kaybettiği an oturanların sandalyelerinde aradığını biliyor muydunuz? Ya kommodor abinin bir lahmacunkolik olduğunu...? Bu iki mega insana, DESPOT'tan sevgilerle...

SES	% 75
GRAFİK	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 80

TIP OFF

AYKIN ADEMOĞLU

Dünyada fırtınalar koparan KICK OFF ve serileri ile adından oldukça çok söz ettiren ANCO, şimdi de Kick Off'un basketbolü olarak adlandırılan TIP OFF'u piyasaya sürdü. Ancak Kick Otf'ta bulduğunuz o zevki ve gerçekçiliği bu oyunda bulamıyorsunuz. Oyun oldukça hızlı ve zor yapılmış. Ama herhalde Tıp Off, Kick Off'un isminden yararlanarak, 'Kick Off'un Basketbolü' olarak satacaktır. Bu arada hemen belirteyim, oyunda DINO DİNİ imzası yok.

Oyuna başlamadan önce çalan müziği mutlaka dinleyin. 'Yiğidi öldür, hakkını yeme' derler. Tıp Off'un müziği için de bunu diyebiliriz, müzikte gitar solo bile var ve oldukça iyi yapılmış.

Oyunu yüklemeden önce, bir tane disket formatlayın. Çünkü, oyun arada sırada Data Disk istiyor. Tıp Off'un sekiz tane ana menüsü var:

PRACTICE SKILL: Antrenman yapmak için bu menüyü kullanıyoruz, iki tip antreman var.

I.Practice Individual Skills: **Burada tek** kişiye antrenman yaptırabilirsiniz. Atış yapmak, pas vermek gibi herşeyi bu bölümde öğrenebilirsiniz. ESC ile çıkabilirsiniz.

II.Practice Team Skills: **Bu seçenekle** tüm takıma antrenman yaptırabilirsiniz. Presets'ten taktik seçtikten sonra Done ile seçtiğiniz taktiğin antremanına çıkabilirsiniz. Quit ile menüye dönersiniz. Practice Skill'den Done ile çıkabilirsiniz.

GAME OPTIONS: Oyunla ilgili seçenekler var. Bunlar;

Quarter-Duration: Bir periyodun zamanı
Fouls: Oyunda faulün olup olmayacağı
Game Speed: Oyunun hızını
Select Official 1:**1 .Hakemin seçimi**
Select Official 2:**2.Hakemin seçimi**
Skill Levels: Oynayacağınız level'ı
League Skill: Ligin şeklini belirtiyorsunuz. İki seçim hakkınız var. Birincisi **2x8** (sekizer takımdan iki grup). İkincisi ise **1x8.**

DEMO GAME: Bilgisayarın kendi kendine oynadığı bir maçı görebilirsiniz.
SINGLE GAME: Buraya girdiğinizde 6 seçenekle karşılaşıyorsunuz.
1.Player 1 v Computer
2,Player 1 v Player 2
3.Player 1+2 v Computer
4.Player 1+3 v Player 2
5-Player 1+3 v Player 2+4
6. Computer v Computer

Bunlardan birisini seçtiğiniz zaman karşınıza takımınız çıkıyor ve takımınızı düzenliyorsunuz.

Squad ile takımınızı seçiyorsunuz. İki tane ilk beş çıkarabileceğiniz takım ve iki tane de yedek oyuncunuz var.

Tactics ile takımınıza oynatmak istediğiniz taktiği seçiyorsunuz.
Done ile maça çıkıyor ve Exit ile de ana menüye dönebiliyorsunuz.
Done'a bastıktan sonra karşınıza bir menü daha çıkıyor. Burada,

Attributes: Takımınızın fiziksel özelliklerini gösterir.
Ûuick Defence: Takımınızın defans yaparken uygulayacağı taktiği belirliyorsunuz. Üç savunma şekli var.
1 .Zonal Marking: Alan savunması
2.Half Court Press: Yarı saha pres
3.Full Court Press: Tam saha pres
Tactics: Maç içinde uygulayacağınız genel taktiği belirtiyorsunuz. Maça başlamadan önce 16 taktik içinden 8 tanesini seçmelisiniz. Done ile maça başlarsınız.

LEAGUE COMPETITION: Bu menüye girerek lige katılabilirsiniz. Burada seçtiğiniz takımın üzerine gelip fire'a bastıktan sonra, F4 ile takımın kontrolünü joystick" veya

computer yapabilirsiniz.
F1 ile de takımın ismini değiştirebilirsiniz.
Disk: Disk menüsüne girersiniz. Bu menüde oynadığınız oyunu save edebilir, save ettiğiniz oyunu yükleyebilir veya disketten file silebilirsiniz.

Eğer Game Options'ta ligi 2x8 yaptıysanız **League A** veya **League B** yazılarının üstüne klikleyerek puan tablolarını değiştirebilirsiniz.

Continue ile maçları başlatırsınız. **Hotshot** ile en skorer oyuncuları ve oynadıkları takımları görebilirsiniz. **Quit** ile de ana menüye dönersiniz.

DESIGN TACTİCS: Bununla kendiniz taktik yapabilirsiniz.
Offence ile hücum, defence ile defans taktiği hazırlıyorsunuz.

Copy Block: Bununla yaptığınız taktiği kopyalıyorsunuz.

Flip Block: Oyuncuları toplu halde sağa ve sola kaydırıyorsunuz.

Swap Players: Oyuncuların yerlerini değiştiriyorsunuz.

Block Motion: Taktiğin hepsini birer birer görüyorsunuz.

Set Sequencer: Taktik içinde oyuncu yerlerini değiştiriyorsunuz.

Run Sequencer: Yaptığınız taktiği hafızaya alırsınız.

Burada hem hücum, hem de defans taktiğinin 7 aşaması var. Bu şekilde 8 tane taktik yapabilirsiniz.

CREATE TEAMS: Bununla yeni takım yaratabilirsiniz. Takımdaki oyuncuların isimlerini de siz yazıyorsunuz. 6 değişik derecede takım yapabilirsiniz. **International, National, County, Club** ve **Youth.**

TEAM COLORS: Takımların renklerini değiştirebilirsiniz. Adamın üstüne gelip mouse'a kliklerseniz renk değişir.
Oyun 4 periyottan oluşuyor. Oyun sırasında klavye fonksiyon tuşları altı tane:
F3: Oyuncu değiştirme
T : Mola alma
R : Replay
H : Stop
S : Map On-Off
ESC: Maçtan çıkış

Sizin için küçük bir tavsiye; oyundaki hareketler için antrenman yaparsanız daha iyi olur.

Tip Off için, Anco firmasından oynanabilirlik açısından daha iyi şeyler bekliyordum. Oyun çok hızlı ve zor. Top kapmak, ribaunt almak, pas vermek, atış yapmak gibi şeyler oyun esnasında çok zor yapılıyor. Eğer TV Sports Basketball'dan bıktıysanız, bir de TIP OFF'u deneyebilirsiniz.

SES	% 90
GRAFİK	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 85

THE First Samurai

TUNÇ DİNDAŞ

JAPONYA'NIN EGZOTİK HAVASINDA DEĞİŞİK BİR OYUN. HELE ARCADE OYUNLARINI SEVENLERİN KAÇIRMAMASI GEREKEN BİR OYUN. SADECE JOYSTICK YETENEĞİNİZİ DEĞİL ZEKANIZI DA BU OYUNDA KULLANMALISINIZ! BEN SİZİN YERİNİZDE OLSAM BU OYUNU ALIRDIM.

Sizde benim gibi eski Spectrum'culardansanız şu sayacağım oyunları kesinlikle bilirsiniz. Hele bu oyunlar zamanında yılın en iyi oyunu olarak seçilmişse: EXOLON, CYBERNOID ve STORMLORD. Gerçi STORMLORD Amiga'da da yapıldı ama oyun Commodore 64 ve Spectrum'daki başarısını yakalayamadı. Bu oyunları yapan programcı RAFAELLO CECCO (Komik bir isim ama ben ne yapabilirim.) Spectrum'da programcılığı bırakıp ortalıktan kaybolmuştu. Hatta neredeyse ben tavori adamımın adını unutacakken, OBITUARY bana yeni bazı oyunların preview'larını getirdi. Bu oyunlar arasında FIRST SAMURAI da vardı. Oyun oldukça hoşuma gitti. Preview olmasına rağmen oyunu oynayıp duruyordum. Birkaç hafta sonra oyunun full çalışan versiyonu geldi. Bir de oyunun credits kısmına baktım ki, isimler pek yabancı değil. Oyunu yapan kişi RAFAELLO CECCO. Daha sonraki isimleri görünce de, çok şaşırdım: Grafikler TEOMAN IRMAK ve MEVLUT DİNÇ tarafından yapılmıştı. CELAL KANDEMİROĞLU'ndan sonra birçok Türk'ün bu işle uğraşması beni mutlu etti. Grafiklerinde 'MEGA olduğunu görünce sevincim daha da çok arttı. Tebrikler beyler, böyle 'COOL' bir oyun için.

Oyun Japonya'da geçiyor. Usta Samuraylardan biri, şeytan Kral tarafından öldürülüyor. Öğrencisi bu işte korumasız kaldığı için hocasına yardım edemiyor. Ama büyülü kılıcı sayesinde, şeytan Krala karşı savaşmaya başlıyor. Zaten oyunun başında seyredilmesi zorunlu olan bir intro mevcut. Burada konuyu daha iyi olarak görebilirsiniz, işte bu oyunda, siz Samura'ya yardım edeceksiniz. Korkusuz olun ve savaşa başlayın.

Oyunumuzu bir türe sokmak isterseniz blast'em up ve platform türüne sokulabilir. Oyunda yönettiğimiz Samuray'ın başlangıçta hiç silahı bulunmuyor. Kullanabileceği tek silah, el ve ayakları. Sola doğru ilerleyin, isterseniz, saldıran düşmanları öldürün. Amacınız, birinci kademede bulunan dört tane kütüğü toplamak. Birinci kademenin farklı yerlerine dağılmış olan kütükleri bulabilmek, ilk önce oldukça zor. Ama oyunu ne zaman yüklerseniz yükleyin, kütükler hep aynı yerde çıkıyor. Böylelikle kütüklerin nerede olduğunu rahatlıkla bulabiliyorsunuz.

Şimdi ekranın alt kısmında bulunan kontrol panelini öğrenelim. Sol kenardaki **kaslı kol,** Samuray'ın gücünü belirtiyor. Hemen yanındaki **Samuray kafası** hak adetimizi belirliyor. Sağ kenardaki **Samuray kılıcı** ise kılıç gücümüzü belirliyor.

Oyunu.n başladığı yerde, kavanoz benzeri bir obje var. Bu objeler oldukça çok işinize yarayacak. Bu kavanozların marifetleri, oyuna başlamak istediğiniz yeri belirlemek. Oyun, öldüğünüz zaman başa dönüyor. Ama siz, herhangi bir kavanozu aktif hale getirirseniz, oyunda öldüğünüz zaman oradan başlarsınız. Bu kavanozları aktif hale getirmek için kavanozun üzerine gelin ve joystîck'i aşağıya çekin. Kılıç gücünüz bir miktar azalacaktır, ama bu hareket sayesinde siz daha karlı olacaksınız. Bu kavanozları görünce aktif hale getirin.

Oyunda bunlar dışında sandığa benzeyen nesneler ve yemek sepetleri çıkıyor. Bunları kılıcınız ya da tekmelerinizle patlatarak puan ve güç kazanırsınız. Oyun esnasında karşılaştığınız yiyecek objelerini sakın kaçırmayın. Bu sandık ve sepetleri açınca çıkan ses çok güzel.

Oyun başlangıçta her ne kadar eski Japon havasını verse de, daha sonra göreceğiniz yaratıklar ve robotlar sayesinde değişik bir hava kazanıyor. Sonra uçan platformlar ve tehlikeli tuzaklar karşısında daha da zorlanıyorsunuz. Oyunda yerlerde bulacağınız bıçakları da toplamayı ihmal etmeyin. Çünkü bu bıçaklar sayesinde karşıya düz atış yapabiliyorsunuz. Eğer üç bıçak topladıysanız, karşıya üçlü bıçak atışı yapıyorsunuz. Bazı yerlerde rastlayacağınız baltalar da bu işe yarar. Ama eğer çoklu bıçak atışına sahipseniz, bu baltaları toplamayın. Vurulup bıçak atış gücünüzü kaybederseniz, baltaları toplayabilirsiniz.

Oyunda bazı blokları kılıcınızla yok edebiliyorsunuz. Bu sayede geçilemeyen yerlere gidebiliyorsunuz. Oyunu oynamaya başlamadan önce tüm kademeyi gezip bir harita çıkartırsanız, çok yararlı olur. Ya da kütüklerin nerelerde olduğunu iyi ezberlemelisiniz. Yoksa işiniz çok zor.

Oyun esnasında 'B' tuşuna basarsanız, durumunuzu öğrenebilirsiniz. Mesela kaç tane kütük toplamışsınız, kaç dakikadan beri oynuyorsunuz gibi. Oyunu dondurmak için 'P' tuşunu kullanabilirsiniz. Şimdi oyunda takılacağınızı tahmin ettiğim bir yerin nasıl geçileceğiniz size anlatacağım.

Oyuna başlar başlamaz karşılaştığınız ilk yıldıza dokunursanız, bir çan belirir. Bunu almalısınız. Yalnız bu iş öyle gözüktüğü kadar kolay değil. Uzun bir süre çanın üzerine eğilip kalkmalısınız. Kılıçla vurun, zıplayın ve delirmişçesine hareketler yapın (Daha kısa bir yolunu bulamadım). Neyse bu çanı alın. Sonra ilerlemeye başlayın. Bir süre sonra ateşle karşılaşacaksınız. Burayı belki ilk seferinde zıplayarak geçebilirsiniz, ama daha sonraki denemelerde başarılı olamazsınız. Şimdi ateşin yanına yaklaşın ve adam suratı çıkınca boşluk çubuğuna basın. Böylece yağmur yağacak ve ateş sönecektir. Eğer ateşin yanına geldiğinizde adam suratı çabuk çıkmazsa, kılıcınız ile üzerinize gelen ateşleri yok edin.

Oyun böyle devam ediyor. Tüm kütükleri toplayınca çıkış kapısını bulmalısınız. Eğer başarabilirsem, bu oyunun haritasını sizler için çıkaracağım. Söz vermiyorum. Belki LEVENT bana yardım eder.

Oyunumuz genel açıdan oldukça iyi. Bir de başında şu introyu seyretmek zorunlu olmasa! Özellikle grafikleri çok iyi ve detaylı. Arcade oyunlarını sevdiyseniz bu oyun tam size göre. Bana kalırsa siz bu oyunu alın. Çünkü ben sadece bu oyunu oynuyorum. (!) Mega başarılar...

IMAGE VVORKS / 512K 2 DİSKET

GRAFİK	%90
SES/EFEKT	%80
OYNANABILIRLIK	%80
GENEL	%85

AYKIN ADEMOĞLU

HaayıırL. Gene o çılgın yaratıklar. Lemmings yine karşımızda ama birincisine göre daha zor ve eğlenceli. Birincisi 1991'in Şubat ayında gelen LEMMİNGS ortalığı oldukça karıştırmıştı. Oyun geldiği zaman herkes bu oyunu konuşur olmuştu. Oyunun çok tutulması üzerine Psygnosis firması oyunun ikinci versiyonunu da çıkardı.

Oh no more! Lemmings'in TAME derecesini oynarken oyunun çok kolay olduğunu düşünüyorsunuz. Ama oyun Crazy'den itibaren çok zorlaşıyor. Bazı

bölümlerde abartmasız 20-25 dakika düşünüyor ve çok zorları yorsunuz.

Herhalde çoğunuz Lemmings'i oynamışsınızdır. Ama oyunu bilmeyenler için oyun esnasında kullanılan ikonları tekrar açıklayalım. Soldan sağa doğru:

Lİkon: "-" ile. Lemmings düşüş hızını azaltabilirsiniz. Üstte görünen rakam ise hızın alabileceği minimum değerdir.

2.Ikon: "+" ile. Lemmings düşüş hızını arttırabilirsiniz. Üstte görmüş olduğunuz rakam, bu kez o andaki hızıdır

3.ikon: Lemming'leri yüksek yerlere tırmandırabilirsiniz. * t

4.Jkon: Yüksek yerlerden atlayan Lemming'lere paraşüt vererek ölmelerini önleyebilirsiniz.

5.İkon: Herhangi bir Lemming'i öldürebi- Tsiniz.

6.Ikon: İstediğiniz Lemming'i durdurarak z ğer Lemming'lerin ileriye geçmesini önle- .ebilirsiniz.

7.|kon: Köprü kurabilirsiniz.

3 Ikon: İstediğiniz bir Lemming'e önünüzdeki engeli sağa ya da sola doğru düz Diarak kazdırabilirsiniz.

9.İkon: Sağ veya sol alt çapraza doğru yazdırabilirsiniz.

10.İkon: Dümdüz alta doğru kazdırabilirsiniz..

11. İkon: Oyunu pause edebilirsiniz.

12.Ikon: Ekranda bulunan bütün Lem-ming'leri öldürebilirsiniz.

Bu ikonları klavyedeki ok tuşları ve return yardımıyla da yapabilirsiniz.

Lemmings veya Oh-No More! Lemmings, yılın oyunu olmaya aday. Oh-No More! Lemmings'in birincisine göre çok farkı yok. Oyun alanları farklı ve biraz daha zor. Kıyma makinası gibi yeni ölüm araçları eklenmiş. Bir de ileri bölümlerde çıkan süratli bir Süper Lemming var. Tıpkı birincisi gibi zevkli ve eğlenceli. Bu oyunu mutlaka alın. Böylece sabrınızı bir kez daha deneyin. İhtiyacınız olursa diye bütün bölümlerin kodlarını veriyorum. Böylece takıldığınız bölümleri daha rahat geçeceksiniz. Ama sakın hemen kodları kullanıp oyunun zevkini kaçırmayın.

TAME:
LEVEL 02: IHRTDNCCAD
LEVEL 03: LRTDLCADAO
LEVEL 04: PTDLCILEAF
LEVEL 05: TDLCAHTFAO
LEVEL 06: DLCIHVTGAJ
LEVEL 07: LCAMTTDHAF
LEVEL 08: CIMVVLHIAG
LEVEL 09: CAHRUDLJAR
LEVEL 10: IHRUDLCKAK
LEVEL 11 :LRUDLCALAH
LEVEL 12: RUDLCILMAO
LEVEL 13: UDLCAHVNAJ
LEVEL 14: DLCIHVUOAS
LEVEL 15: LCALVUDPAP
LEVEL 16: CILTUDLÜAG
LEVEL 17: CAHRTFLBBL
LEVEL 18: IHRTFLCCBE
LEVEL 19: LRTFLCADBR
LEVEL 20: RTFLCILEBK

CRAZY:
LEVEL 01: TFLCAHVFBC
LEVEL 02: FLCIHTTGBK
LEVEL 03: HBALTTFHBS
LEVEL 04: BILTTFHIBL
LEVEL 05: BAHPUFHJBF
LEVEL 06: IHPUFHBKBG
LEVEL 07: LPUFHBALBC
LEVEL 08: PUFHBILMBIV
LEVEL 09: UFHBAHTNBI
LEVEL 10: FHBIHTUOBC
LEVEL 11 :HBALTUFPBL
LEVEL 12: BILTUFHOBE
LEVEL 13: BAHPTDIBCE
LEVEL 14: IHPTDIBCCN
LEVEL 15: LPTDIBADCK
LEVEL 16: PTDIBILECD
LEVEL 17: TDIBAHTFCM
LEVEL 18: DIBIHTTGCF
LEVEL 19: IBALTTDHCS
LEVEL 20: BILTTDIICL

WILD:

LEVEL 01: BAHPUDIJCN	LEVEL 02: IHPUDIBKCG
LEVEL 03: LPUDIBALCD	LEVEL 04: PUDIBILMCM
LEVEL 05: UDIBAHTNCF	LEVEL 06: DIBIHTUOCO
LEVEL 07: IBALTUDPCL	LEVEL 08: BILTUDIÜCE
LEVEL 09: BAHPTFIBDH	LEVEL 10: IHPTFIBCDÜ
LEVEL 11: LPTFIBADDN	LEVEL 12: PTFIBILEDG
LEVEL 13: TFIBAHTFDP	LEVEL 14: FIBIHTTGDI
LEVEL 15: IBALTTFHDF	LEVEL 16: BILTTFIIDO
LEVEL 17: BAHPUFIJDQ	LEVEL 18: IHPUFIBKDJ
LEVEL 19: LPUFIBALDG	LEVEL 20: PUFIBILMDP

HAVOC:

LEVEL 01: FAHPTFHBFM	LEVEL 02: IHPTFHFCFF
LEVEL 03: LPTFHFADFS	LEVEL 04: PTFHFILEFL
LEVEL 05: TFHFAHTFFE	LEVEL 06: FHFIHTTGFN
LEVEL 07: HFALTTFHFK	LEVEL 08: FILTTFHIFD
LEVEL 09: FAHPUFHJFF	LEVEL 10: IHPUFHFKFO
LEVEL 11: LPUFHFALFL	LEVEL 12: PUFHFILMFE
LEVEL 13: UFHFAHTNFN	LEVEL 14: FHFIHTUOFG
LEVEL 15: HFALTUFPFD	LEVEL 16: FILTUFHÜFM
LEVEL 17: FAHPTDIBGM	LEVEL 18: IHPTDIFCGF
LEVEL 19: LPTDIFADGS	LEVEL 20: PTDIFILEGL

VVICKED:
LEVEL 01:UFIBAHTNDI
LEVEL 02:FIBIHTUODR
LEVEL 03: IBALTUFPDO
LEVEL 04: BILTUFIQDH
LEVEL 05: FAHPTDHBEJ
LEVEL 06: IHPTDHFCES
LEVEL 07: LPTDHFADEP
LEVEL 08: PTDHFILEEI
LEVEL 09: TDHFAHTFER
LEVEL 10: DHFIHTTGEK
LEVEL 11 :HFALTTDHEH
LEVEL 12: FILTTDHIEQ
LEVEL 13: FAHPUDHJES
LEVEL 14: IHPUDHFKEL
LEVEL 15: LPUDHFALEI
LEVEL 16: PUDHFILMER
LEVEL 17: UDHFAHTNEK
LEVEL 18: DHFIHTUOED
LEVEL 19: HFALTUDPEÜ
LEVEL 20: FILTUDHÜEJ

F. Kağan Gürkaynak

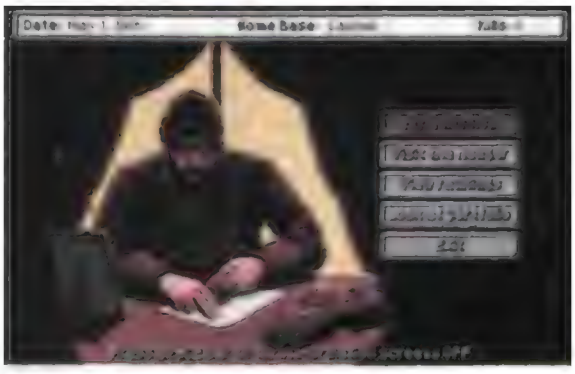
Microprose, şimdi de Birinci Dünya savaşına el attı. Knights of the Sky, konusu Birinci Dünya savaşında geçen bir uçuş simülasyonu. Böylece Amiga'nın eski Wings oyununa yeni bir rakip çıktı. Oyunda Birinci Dünya savaşında kullanılan belli başlı tüm uçaklarla hava savaşı, bombalama ve koruma görevlerini uçmak mümkün. Ancak oyun asıl konusunu hava savaşının aslarından almış. Temel amaç, bütün savaşın AŞ'ı olabilmek.

İlk uçağın 1903 yılında uçtuğunu (80 metre kadar) göz önünde tutacak olursanız, insanoğlunun kısa zamanda ne kadar mesafe aldığını farkedebilirsiniz. Uçak 1914 yılında başlayan savaşla beraber, orduya kendini kabul ettirmiş ve 1915in ikinci yarısından itibaren önemli rol oynamaya başlamıştır. Birinci Dünya savaşı, temel olarak ilerleyen Alman kuvvetlerinin, müttefiklerce Fransa içlerinde durdurulması ve senelerce siper savaşı şeklinde sürmesidir. Sözkonusu siperler zaman zaman birbirlerine 50'şer metre mesafeye kadar gelmişlerdir. Uçaklar ilk olarak balonlarla beraber düşman kuvvetlerini gözetlemek ve yerlerini tespit etmek için kullanılmış daha sonra saldırılara geçilmiştir. Gözetleyen uçakları engelleyebilmek için ise avcı uçakları ortaya çıkmıştır Hava savaşının temel kuralları (Bombalama hariç) bu savaşlarda yaratılmıştır. Bugün bile F-16'lar Mig 29'lar bu senelerde ortaya çıkan taktikleri kullanmaya devam etmektedirler.

Oyun gerçekten sempatik bir demo ile başlıyor. Kod sorma faslı ve değiştirilen disketin ardından asıl menüye geliyoruz. Burada oyunu bitirmek için kullanılan Exit haricinde dört seçenek var. Bu seçenekleri mouse veya klavyede ok tuşları ile seçmek mümkün.

World War 1 seçeneği ile kariyer görevlerini uçabilirsiniz. Bu seçenekte pilotunuz 1916 Mayısından itibaren Müttefikler hizmetinde görevlere çıkacaktır (Alaman olmak yasssah!). Microprose'dan klasik olduğu üzere, burada verilen on adet işi bitmiş kahramanların birini seçerek yeni bir pilot yaratmalıyız. Esc tuşu ile listeden bir ismi seçerek siliyor ve kendi pilotumuzun ismini yazıyoruz. Bunu takiben, kahramanımızın milliyeti belirleniyor. Heyecanlanmayalım, burada sadece İngiliz veya Fransız seçimi yapılabiliyor. Son olarak zorluk seviyesi belirlenmesi gerekiyor. Burada 1 en basiti olmak üzere toplam beş zorluk derecemiz var. Bu zorluk derecelerinin ne anlama geldiğine daha sonra değinmek istiyorum. Artık pilotunuzun ismini zamanının asları arasında görmeniz mümkün. **Accept This Pilot** ile, bu pilotu kullanıyorsunuz. Eğer oyunu orjinal disketlerinden oynuyorsanız, oyun değişiklikleri kaydetmeyecektir. Ancak bu program ile birlikte olan kopyalama programı ile çıkardığınız kopyalar üzerine kayıt yapacaktır (Şu ana kadar anladığım kadarıyla, orjinal disketler küçük harf ile, çıkarılan kopyalar büyük harf ile isimlendirilmişler). Artık göreve hazırsınız. Ekranın üst sol köşesindeki tarihin sağında, havaalanınız ve en sağ üst köşede düşürdüğünüz uçak sayısı [Balonlar dahil) yer alıyor. İngilizler beş uçak düşüren pilotu as olarak nitelendirmişlerdir. Oyunda temel amaç, aslar sıralamasında en üst sıraya yerleşmek, asların ası olmak (Hadi bakalım kolay gelsin). Sağ ortada yine birkaç seçenek var. Bu seçeneklerden bazıları zamanla eklenip, yerine göre yine yok olacaktır. Ancak temel seçenekleriniz şunlar:

- Fly a mission: Size verilen bir görevi uçanız gerekiyor. Size uçuş planı ve görevin ana hatları verilecektir. Bu basit brifing sırasında Decline Mission ile görevi red edebilirsiniz. Ancak görevi reddederseniz, zaman 1 hafta kadar ilerleyecektir. Bunun sizin açısından kötü olan sonucu ise, aslık yarışındaki rakiplerinizin boş durmaması olacaktır. Görevler belirli ana temalarda toplanıyorlar. Refakat, bombalama, hücum önleme, balon düşürme ve devriye, sıkça karşılaşılan görev örnekleri. Her görevde başarılı olmanın basit şartları var. Örneğin bir devriye görevinde belirtilen yerde mutlaka bir uçak düşürmeniz gerekecek. Her görevde asıl amacınız olan aslık yarışında düşürülebilecek yeteri kadar uçak ile karşılaşacaksınız.



- **Visit Hangar:** Elinizde bulunan uçakları ve özelliklerini burada görebilirsiniz. Olayın başında sadece iki adet basit uçağınız var. Yeni uçaklar icat edildikçe, bunları kullanabilmeniz mümkün oluyor. Yeni bir uçağın üretildiği size bildiriliyor. Burayı seçtiğinizde, uçakların yandan görüntüsü eşliğinde özellikleri verilecektir. Next ve Previous seçenekleri ile uçakları değiştirebiliyor ve yine Accept ile istediğinizi seçebiliyorsunuz.

Uçağın belirtilen özellikleri şunlar:

a) ***Max Speed:*** Uçağın yapabileceği hız.

b) Length: Uzunluk

c) ***Span:*** Kanat açıklığı

ç) ***Ceiling:*** Uçuş tavanı

d) ***Engine:*** Motorun türü (Yıldız, V, Seri)

e) HP: Motorun kuvveti (Beygir gücü cinsinden)

f) Weapons: Makinalı tüfeğin türü ve adedi

- **View Rankings:** En önemli liste burada. Kimin kaç uçak düşürdüğü ve kaçıncı olduğu burada belirtiliyor. İki ek işaret ile bu pilotlardan hayatını kaybedenler ve ölümlerine sebep olduğunuz pilotlar işaretlenmiş. 5 uçaktan fazla düşüren herkes bu listede gösteriliyor.

- **Look Portfolio:** Alman asları sizin en önemli rakipleriniz. Rakipleri kim ister. Madem bu adamlar düşman onları düşürmek serbest. Bu seçenekte uçmakta olan Alman asları hakkında her türlü (yani.mühim) bilgileri bulabiliyoruz. İsmi ve resmi fazla yardımcı olmayacaktır. Aynı şey rütbe, düşürdüğü uçak sayısı ve listedeki sıralaması içinde geçerli. Düşman asları sivrildikçe, kendilerini diğerlerinden ayırabilmek için bazı değişiklikler yapıyorlar. Uçaklarını değişik renklere boyamak bunun bir örneği (başka da yok zaten, ancak yazı daha dramatik oluyor). As'ın uçtuğu uçağı ve rengini çeşitli dedikodu haberleri ile öğreniyorsunuz. Bunlar bu dosyaya, pilotun son görüldüğü yerler ile kaydediliyor.

- **Challange Ace:** Yukarıdaki tüm bilgiler, düşman aslarına meydan okuduğunuz zaman ihtiyaç duyacağınız şeyler. Bir düşmana bu seçenek ile meydan okursanız, görev yerine cephe boyunca bu pilotu aramak ve bulunca da indirmek amacıyla hareket ederseniz. Her şeyden önce kendinize meydan okuyacak bîr as bulmanız gerekiyor. Bunu **Portfolio** seçeneğinde olduğu gibi, bir ekranda hallediyorsunuz. Aynı bilgileri burada da görmek mümkün. Pilotun son görüldüğü yerler çok önemli. Ancak o sayede o pilotun hangi havaalanında olduğunu tahmin edebilirsiniz. Pilotu, an-

cak kendi havaalanına giderek bulabiliyorsunuz. Size ipucu verilmezse, tüm düşman alanlarını dolaşarak rakibinizi bulabilirsiniz. Ancak ipuçları varsa, pilotu bulmanız kolaylaşacaktır. Uçağının renginden artık düşmanınızı açıkça tanıyabilirsiniz.

Bu seçenekler, neredeyse her zaman mevcut. Arada sırada değişik seçenekler de çıkabiliyor. Bunlardan biri Accept Challange, düşmanlardan birinin meydan okumasını kabul etmek anlamına geliyor. Rütbeniz artınca, birliğinizin havaalanına karar verebilecek duruma geliyorsunuz. **Move Squadron** seçeneğine girince, harita üzerinde yine **Next** ve **Previous** seçeneklerini kullanarak kendinize bir üs seçebiliyorsunuz.

Herhangi bir şekilde uçup sağsalim dönmenizin arkasından, bir dizi bilgi ekranı göreceksiniz. Bunlar sizin ve düşmanlarınızın- başarılarını anlatan gazete kupürleri, parti haberleri, arkadaşlar arası dedikodular olacaktır. Space tuşu ile bu ekranların çıkmalarını engelleyebilirsiniz. Bu takdirde bilgiler özet olarak verilecektir. Özet başlıklarının üzerine gelip bunları ayrıntıları ile görmek mümkün. Oyunun bir şeker yanı ise, ölmediğiniz sürece durumunuzu kaydetmemesi. Kayıt yapabilmek için seçenekleri yaptığınız ekranda S tuşuna basmanız gerek.

Exit seçeneği ile ana menüye geri geliriz. Buradaki ikinci seçenek ile tek bir görev uçmamız sağlanır, ilk olarak düşmansız **(No** enemies). silahları etkisiz düşmanlarla **(Unarmed enemies)** veya hakiki düşmanlarla **(Armed enemies)** savaşmak istediğimiz sorulacaktır. Daha sonra zorluk seviyesi sorulacak, bunu uçağın seçimi ve son olarak havaalanının seçimi izleyecektir. Burada Alman uçaklarını da seçebiliyorsunuz, ancak yine Almanlar size ateş açıyor.

Ana menüde üçüncü seçenek ise, **Dogfight Enemy Ace.** Burada savaş boyunca uçmuş Alman aslarına karşı uçma şansını elde ediyorsunuz. Kariyerdeki seçenekten farkı ise, düşmanı fazla aramak zorunda kalmamanız. Her nedense ingiliz ve Fransız aslarına karşı uçulamıyor.

Ana menüde dördüncü olarak iki bilgisayarı birbirine bağlama olanağı var. Null modem için **Oirect** seçeneği seçilmeli. Herhangi iki uçak karşılaşabiliyor. Uçaklar havada başlıyor.

Evet, sanırım artık oyuna gelebiliriz. İlk işimiz tuşları bulmak olsun. Burada fazla zorlanmayacağız; çünkü Microprose klasik tuşlarını kullanmış.

O Motoru aç/kapa
-/+ Motor gücünü azalt/arttır
M/J/K Mouse/Joystick/Klavye kumandası
,/. Pedal sol/sağ (Uçağın hafifçe sola veya sağa kaymasını sağlıyor)
Space Harita
U Bozulan makinalı tüfeği tamir için
P Pause
Return Klavye ateşi
Del Klavye Bomba
Tab Kontrol durum göstergesi aç/kapa
L Otomatik iniş
S Kumanda hassasiyeti (0..4)
1/2/3/4 Kokpit ön/arka/sağ/sol görüntüsü
F1..F10 Çeşitli dış görüntüler
Z/X Görüntü yaklaştırma/uzaklaştırma
Alt+Z/X Görüntü max yakın/uzak
R Replay başlat (Herhangi bir iç ve dış görüntüden izlenebilir)
Alt+R Otomatik replayleri aç/kapa
Alt+A Hızlandırılmışzaman aç/kapa
Alt+S Ses aç/kapa
Alt+D Grafik detay seviyesi (0..4)
Alt+J Analog Joystick

Özel tuşları da biliyoruz. Artık uçmaya başlayabiliriz. Motoru açmadan evvel etrafı tanıyalım. En soldaki çubuk yakıt seviyemiz, yanında üstte yağ göstergesi, altında kalan mermi sayımız, daha sağda devir göstergesi, ortada yukarıda pusula, altına doğru altimetre, en sağ üst tarafta hız göstergesi çapraz sağ altında akü göstergesi ve en altta eğim göstergesi (Bir su terazisi). Maalesef oyunda sadece bir tane kokpit görüntüsü var. Makinalı tüfekler sağa sola serpiştirilerek kısmi bir farklılık yaratılmak istenmiş, ancak biz kahraman pilotları kandırabilecek kadar iyi olmamış. Olayın iyi yönünü görmeye çalışalım, en azından uçak değiştirdiğimiz zaman yabancılık çekmeyeceğiz.

Oyunda en çok zorlanacağınız *yer,* kumandaya alışmak olacak. Tüm oyunlardan farklı bir yaklaşım getirilmiş ve insan diğer oyunlardaki alışkanlıklarından kurtulana kadar epey zorlanıyor. Benim tavsiyem, mouse'u kullanmanız. Ancak joystick de neredeyse aynı rahatlıkta. Alışana kadar TAB tuşuna basarak kontrol durum göstergesini çalıştırın, ekranın sol üst köşesinde ufak bir gösterge çıkacak. Buradaki kırmızı artı, sizin hareketinize karşı gelen kontrol durumunu gösterecek. Diğer birçok oyunun aksine, bu oyunda uçağa yön vermektense kontrolleri kullanıyorsunuz. Eğer burnunuzu yukarı çekiyorsanız, yine kontrolü kullanarak burnunu aşağıya indirmek zorundasınız. Kırmızı artı ortada ise, uçağa hiç yukarı/aşağı ve hiç sol/sağ hareketi vermiyorsunuz demektir. Artı sola kayarsa, uçağı sola döndürmek için hareket yapıyorsunuz anlamına gelecektir. Yalnız zaman zaman uçağın artının gösterdiği yere hareket etmeyeceği durumlar olacak. Dönüşlerden çok tırmanışlar sizi sıkacaktır. Joystick'i (Mouse'u) kendinize çekin, uçağın burnu kalkacaktır. Artı, bir süre aşağıya inip geri gelecektir. Ancak hız düşecek ve eğer belirli bir değerin altına inerse uçak Stall'a girecek ve uçamadığından burnu aşağıya düşecek, hemen hız kazanacak ve sizin daha değişmemiş olan kontrolünüze riayet ederek (veya burnu düşüyor diye biraz daha kendinize çektiğiniz kontrole göre) burnunu yine dikecek, hızı düşecek; sonuç, sizin uçak acaip hareketler yapacaktır. Her hareketi dengelemek zorunda kalacaksınız. Bu biraz zaman istiyor. Ancak hakim olduktan sonra insana çok kolay geliyor.

Motoru çalıştırmadan, şu çeşitli görüntülere bakıyoruz. Uçağımızın dıştan görünüşü gayet detaylı ve başarılı. Düşmanları nasıl ayırt edebileceğimizi de biliyoruz, siyah haçlar düşman (Kuyruk işaretlerinden anlamak mümkün). Havaalanımız ise, kahverengi-turuncu bir kareden ve dört binadan ibaret. Motoru açalım, son gazı kökleyelim ve sakin sakin kalkalım. Doğuya doğru hareket edelim. Az sonra önümüzde içinde iki siyah çizgi bulunan kahverengi bir alan gelecek. İşte burası siperler. Dost düşman ayrımını yapmak için binaların rengine bakıyorsunuz. Kırmızı, düşman binalarını ve balonlarını temsil ediyor. Siperlerin doğusunda kalan herşey zaten düşman. Binalara doğru dalışa geçtiğinizde, makinalı tüfeğinizin A10'un topu kadar etkili olduğunu farkedeceksiniz. Şaka bir yana, kaliteli bir mermi efekti kullanılmış. Merminin parabolik yörüngesi, nişan alırken nişangahı her zaman olduğu gibi kullanmamanıza sebep olacak. Uzaktaki hedefleri vurabilmek için, vurmak istediğiniz nesne hedefin altında iken (yani yukarısına doğru), çok yakında ise hayli hedefin üstünde, hatta yuvarlağın üstünde (iyice aşağısına doğru) ateş etmeniz gerekecek.

Vektörlere ve hızlarına diyecek yok. Bulutlar üç boyutlu değil, sadece birer yüzey. Ancak çok güzel bir hava veriyorlar. Yerde yollarda hareket eden araçlar bile var. Siperlerin yakınlarında etkili bir uçaksavar ateşi bulunuyor. Burada fazla uçmak sağlığınız açısından tehlikeli olabilir.

Amacımız uçak düşürmek olduğuna göre, biraz bunu deneyelim. Uçaklar kolay düşüyorlar, iki üç isabet bir uçağı indirmeye yetiyor. Hemen sevinmeyin, daha istemediğiniz kadar çok uçakla karşılaşacaksınız. Düşman uçakları ya size doğru ateş ederek yaklaşacaklar, ya da dönerek arka-

niza geçmeye çalışacaklardır. Buna ek olarak, bazı yükseklik değişimleri yapanlar çıkacaktır. Dönen uçaklara karşı, siz de arkasında kalacak şekilde dönmeye başlayın, eğer çok hızlı iseniz ve düşman çok hızlı yaklaşıyorsa, hızınızı düşürün. Ateş ederken merminin düz gitmediğini (eğik atış yaptığını) her zaman hatırlayın. Bunun yanısıra, dönerken mermilerin hedefe belirli bir zamanda ulaşabildiğini unutmayın ve az veya çok önüne doğru ateş edin. Size ateş edenlerden kaçın, düşman mermileri kırmızı noktalar şeklinde görülecektir (Hızlandırılmış zamanda düşman ateş eder ancak görülmez). Arkadan gelenlere karşı vurulma riski fazla olsa da, dar bir 180 derecelik dönüş tavsiye edebilirim. Düşmanı daha göremeden ateş etmeye başlayın. Fazla mermi harcarsınız, ancak nişan almaya gerek kalmayabilir. Zira uçaklar birbirlerine hızla yaklaştıklarından dönüş tamamlanana kadar hedefiniz çok büyüye cektir (Düşman belirli bir mesafenin altında ateşi kesiyor, sağolsun yavrucak).

Oyunun en hoş kısmı, vurulmalar. Mermiler, gösterge panonuzu delik deşik ediyor. İsabet alan göstergelerden bazıları bozuluyor. Kontroller ağırlaşıyor. Uçak bir tarafa çekmeye başlıyor, hatta vurulabiliyorsunuz. Vurulduğunuzu ekranın kırmızıya boyanmasından anlıyorsunuz. Bir ikinci yara büyük ihtimalle sizin ölümünüze yol açıyor. Bu yüzden yara alınca tavsiye edebileceğim şey, herşeyi bırakıp dönmek. Eğer kariyer sırasında ölecek olursanız, adamınızı yeniden diriltebiliyorsunuz (Resurrection). Yalnızca adamınızı kaç defa dirilttiğiniz kayıtlara işleniyor. Havaalanlarında (Dost) uçağınıza bakım, cephane ve yakıt ikmali yapılabiliyor. Ne var ki, gösterge paneli değiştirilemiyor ve siz tedavi edilemiyorsunuz (Bir dahaki uçuşa kadar).

Bir görev boyunca sık sık havaalanına inerek uzun süre görev sürdürebiliyorsunuz. iniş oldukça basit. Yerde gitmenize sağa sola çarpmamak kaydıyla kimsenin itirazı yok, dolayısıyla yakın bir yerlere inerek havaalanına inebilirsiniz (Tabii ki adam gibi inmek en güzeli ama bunun oyunda bir kazancı yok). Uçağınız 200 Ft.'in altına kendiliğinden hemen inmiyor. Burnu hafif indirerek buranın altına inmek mümkün. Ancak, düşman uçakları sizi 100-400 feet arasında uçarken vuramıyor. Bu durumun oldukça yararlı olduğu anlar var. Elevatör ve Aileron'a gelen ciddi hasarlar dışında, her hasar ile bir havaalanına ulaşmak mümkün (Biraz sabır istiyor). Orada hemen tamirat, yeni cephane ve yine hücum.

Uçakların değişik performansları oyuna iyi aktarılmış. Savaşta yükseklik ve hız, daima avantaj olmuştur. Ancak tırmanma ve manevra kabiliyeti en az diğerleri kadar önemlidir. Oyunda uçak bolluğu gerçekten güzel. Ama size en güzeli şudur diye isim veremeyeceğim. Uçtukça hangisinin daha rahat tırmandığını,hangisinin gerçekten ne kadar hızlı olduğunu anlayacaksınız. Uçakların renkleri bazen görülmelerini çok güçleştirecek. Eğer karşılıklı oynuyorsanız yeşil renkli uçaklar seçin.

Zorluk seviyelerinden daha önce bahsetmiştim. Ne var ki, diğer oyunlardan alıştığımız zorluk anlayışı bu oyunda pek yok. Bunun temel sebebi, oyunda düşmanların çok kötü oynamaları. Bu yüzden oyunu zorlaştırmanın yolu, gelen uçak sayısını arttırmak olmuş. Etrafınızda beşten fazla uçak olunca, siz de..ister istemez oyunu oynayamıyorsunuz. Özellikle görevleri bitirmek için zaman zaman yarımşar saat havada kalmanız gerekince (Hatırlarsanız düşman aslarını havaalanlarında aramanız gerekiyordu), kendinizi sürekli bir boğuşma içinde buluyorsunuz. Bir sinir bozucu olay ise, aldığınız isabetlerin rasgele olması. Seviye arttıkça aldığınız ilk isabet hayati oluyor (Eğer karşıma 10 adet uçak çıkmasa bu duruma pek itirazım olmayacaktı). Her türlü düşmanın kolayca düşmesi de insanı biraz üzüyor. Buna ek olarak, rakip aslar sizin başarınızla orantılı olarak başarılı oluyorlar. Mesela siz iki uçak düşürürseniz, onlar da bir ila beş arasında uçak düşürüyorlar; ertesi hafta siz 70 uçak indirirseniz, onlar da 40 ila 80 arası indiriyorlar. Bu durum, ne kadar iyi olursanız olun her zaman bir rekabet çıkarması açısından güzel olmuş (yalnızca biraz sinir bozucu).

Genel olarak uçuş kontrolünü bir tarafa bırakırsanız, herkes tarafından rahatlıkla oynanabilecek basit bir simülasyon. Simülasyon oyunlarına yeni bir hava ve bazı değişiklikler getirdiği bir gerçek. Ancak derinliği ve gerçekçiliği fazla bulunmayan, daha çok eğlence için oynanabilecek bir oyun. Evet benden bu kadar hepinizi kahvemize bekleriz (Pilotlar kahvesi, baba pilotların yeri).

Microprose/2 disket/1 MB

GRAFİK	%86
SES/MUZIK	%79
OYNANABILIRLIK	%80
GENEL	%75

DICK TRACY

OSMAN TAKAOĞLU

Dedektif Dick Tracy tatil dönüşü masasının üstünde şefinden bir mesaj bulur:

Tracy,

Tatilden döndüğüne sevindim. Güneşten yeterince yararlandığını ve pantolonunun paçalarına yeteri kadar kum doldurduğunu umarım, çünkü şu anki durumumuzla tatil arasında cennetle cehennem kadar fark var.

Sen gittikten sonra şehirdeki haydutlar tüm güçlerini birleştirip şimdiye kadar gördüğüm en büyük suç imparatorluğunu oluşturdular. Hepsi de her zamanki baş belaları: Flattop, Pruneface, Itchy, Shoulders, Influence, Numbers ve geri kalanları. Ve şimdi hepsi şehirde cirit atıyorlar. Hırsızlık, kalpazanlık, kundakçılık, adam öldürme, gözdağı verme, zorla kaçırma yaptıkları işlerin bazıları.

Bütün bu baş belalarını yönetenin Lips Manlis olduğuna eminim. Sen de ben de biliyoruz ki, Lips Manlis bunların en belalısıdır.ama o, olaylardan uzak kalıp, siyah takım elbisesiyle gece kulüplerinde eğlenerek masum rolünü oynamaktadır. Çok kurnaz olduğu bir gerçek ama planlı bir çalışma ile onu alt edebileceğimize inanıyorum. Onun Club Ritz'de bir sandalyeye tüneyerek adamlarına yapmaları gerekenleri söylediğini ve şehrin sokaklarına saldığını hissediyorum.

Hızlı çalışmak zorundasın; ama onunla ilgili bilgi toplaman epey zor olacaktır. Bunu söylemek acı ama, olaylarla kendisi arasında direkt bağlantı bulundurmayacak kadar zeki. Şehri ele geçirme operasyonunu engellemek için tek yol, olayları sırasıyla çözümlemek. Adamlarından mümkün olduğu kadar fazlasını yakalamalıyız ki kendisi devreye girsin ve bir hata yapsın.

*Polis merkezinden **Sam Catchem** ve **Pat Patton** seninle çalışacaklar. Onlara her zaman güvenebileceğini biliyorsun. Sana tavsiyem, hemen şehrin sokaklarına çık ve araştırmaya başla. Kanıtları ara, bilgi verenlerle konuş, haydutların bulunabilecekleri yerlere mikrofonlar yerleştir.*

Ve son olarak, tutuklama yaparken kurallara uygun olarak hareket etmeyi unutma. Numbers'm kalpazanlık işiyle uğraşan dedektifin yaptığı hatayı hatırlıyor musun? Delil yetersizliği yüzünden Numbers hapisten elini kolunu sallayarak çıkmıştı ve şimdi o dedektif, park saatinin süresini geçirmiş insanların davalarıyla uğraşıyor Bir hata davayı kaybetmemize neden olabilir. Unutma ki, bizim her kaybettiğimiz dava onların kazandığı bir puan demektir

Yeniden hoşgeldin. Şimdi hiç zaman geçirmeden görevine başla.

***Şef** 8*

Oyunumuzun konusu ve amacı bu nottan rahatlıkla anlaşılıyor değil mi? Hemen oyunun oynanışına geçelim.

Oyunda, joystick ya da tuşları kullanabiliyorsunuz. Bu seçim için ise kullanacağınız tuş kombinasyonları şunlar: Joystick için CTRL-J, tuşlar için CTRL-K.

Tuşlarla oynarken nümerik klavyeden 2, 4, 6, 8 tuşları kullanılıyor. 1 ve 3 tuşları da, yerdeki bir delili eğilerek onu almak için kullanılır. Joystick'te bu işi çaprazlar yapar.

Aynı anda birden fazla dava ile uğraşamazsınız. Başka bir dava alabilmek için, önce elinizdeki davayı çözmeniz gereklidir. Bir davayla ilgili topladığınız deliller sonucunda, doğru suçluyu tutuklama kurallarına uygun şekilde tutukladığınızda rütbe atlarsınız. Soruşturma bölümüyle ilgili rütbeler, sırasıyla Detective Junior Grade, Detective, Detective First Class ve Chief of Dedectives'tir. Yanlış birini yakalamak ya da yakaladığınız kişi hakkında yeterli delil toplayamamış olmak, sık sık hastaneye düşmek, rütbe kaybetmenize ve sonunda kovulmanıza sebep olur.

Oyuna, merkezde başlıyorsunuz. Merkezde kullanabileceğiniz bölümlerden birincisi suç laboratuarıdır **(CRİME LAB).** Laboratuarı, ***Sam Catchem*** yönetmektedir. Suç mahallinde ele geçirdiğiniz delilleri **(clues)** ona verdiğinizde, deliller üzerinde kriminolojik inceleme yapar ve bulduğu sonuçları dava dosyasına işler.

Merkezdeki ikinci, bölüm şüpheli dosyalarıdır **(ROGUES GALLERY).** Bu bölümde o dava ile ilgili şüphelilerin dosyalarını ve o anda çalışmakta olduğunuz dava ile ilgili dosyayı görebilirsiniz. Yaptığınız araştırmalar sırasında bu şüphelilerden herhangi birine ait bir bilgi elde ettiğinizde, bu bilgi otomatikman dosyasına işlenecektir. Oyunun herhangi bir anında bu dosyaları görmek için R tuşuna basmanız yeterlidir. Bu bölümdeyken, ekranın üst kısmında haklarında soruşturma yapılan şüphelileri göreceksiniz. Herhangi birinin dosyasını incelemek için fotoğrafını büyütecin altına getirin. Ekranın sol alt köşesinde fotoğraflı bir dosyası çıkacaktır. Oyun ilerledikçe, **Sam Catchem** bu dosyalarda değişiklikler yapacaktır. Yakalanan veya şüpheli durumu kalkmış bulunan şüphelilerin dosyalarını listeden çıkaracak, bazen de yeni şüpheliler ekleyecektir. Ekranın sağ alt köşesinde bulunan bulunan dosya ise, o anda üzerine çalışmakta olduğunuz dava ile ilgili dosyadır. Olayın cinsini, nerede, ve ne zaman meydana geldiğini, suç meydanında bulunan ipuçlarından elde edilen delilleri ve suçlunun fiziksel özelliklerini buradan öğrenebilirsiniz.

Ekranın sağ üst tarafında günün tarihi ve hangi bölümünde bulunduğunuz yazılıdır Onun altında el telsiziniz **(TWO-WAY WRIST RADIO)** bulunmaktadır. Bu telsiz sayesinde meydana gelen olayları anında öğrenebilir, böylece hızlı bir şekilde olay yerine ulaşabilirsiniz. Ayrıca bu telsiz, yerleştirmiş olduğunuz mikrofonların herhangi biri, bir ses algıladığında otomatik olarak devreye girer ve size konuşmaları dinletir. Doğru yere yerleştirilmiş bir mikrofon, size bir suçun işleniş anında haber ulaştırarak suçluyu yakalamanızı sağlar.

Ekranın sol alt köşesindeki dedektif resminin yanında güç **(HEALTH)** durumunuzu gösteren bir çizgi bulunmaktadır. Yüksekten düşüşler, kurşun yaraları, kanalizasyon suları ve koşarken yoldaki eşyalardan birine çarpmak gücünüzü azaltır. Gücünüz azaldıkça bu çizgi kısalır ve rengi kırmızıya döner. Gücünüz tamamen bittiğindeyse, iyileşmek için bir süre hastanede kalmak zorundasınız. Tabii başta da söylediğim gibi, oyun sırasında kısa aralıklarla sık sık hastaneye yatmak kovulmanıza sebep olabilir. Ayrıca güç çizginiz yeşilden kırmızıya doğru kaymaya başladığında, performansınızda da düşüşler olacaktır. Bir haydutu kovalarken yeterli gücünüz yoksa, onu yakalayamazsınız. Bu yüzden gücünüz azaldığında bu gücü geri kazanmak için dinlenmeniz gerekir.

Dinlenmek için ya kız arkadaşınız ***Tess*** ile ufak bir gezintiye çıkmalısınız.ya da *Ml*fce'ın lokantasında güzel bir yemek yemelisiniz. Mike'ın lokantası 9., Tess'in evi ise 1. cadde üzerinde bulunuyor.

Güç göstergenizin yanında devriye arabanızın **SQUAD CAR)** resmi ve onun yanında da arabanızın hasar göstergesi bulunmaktadır. Arabanız hasar gördükçe çizgi kısalarak yeşilden kırmızıya dönüşecektir. Bİr araba ne kadar sağlam olursa, o kadar hızlı gider. Yayalara ve diğer arabalara çarpmak, haydutların attığı kurşunların arabanızda açtığı delikler arabanıza hasar verir. Bir haydutun arabasını kovalarken arabanızın hasar du-

rumu önemlidir. Eğer arabanız çok hasar gördüyse haydut kolaylıkla kaçacaktır. Arabanız hasar gördüğünde tamir ettirmek için şehirdeki gece gündüz açık dört garajdan birine götürebilirsiniz. Bu garajlar; 1. caddede, 42 numarada; 2. caddede, 200 numarada; 7. caddede, 16 numarada ve 10. caddede, 114 numarada bulunmaktadırlar.

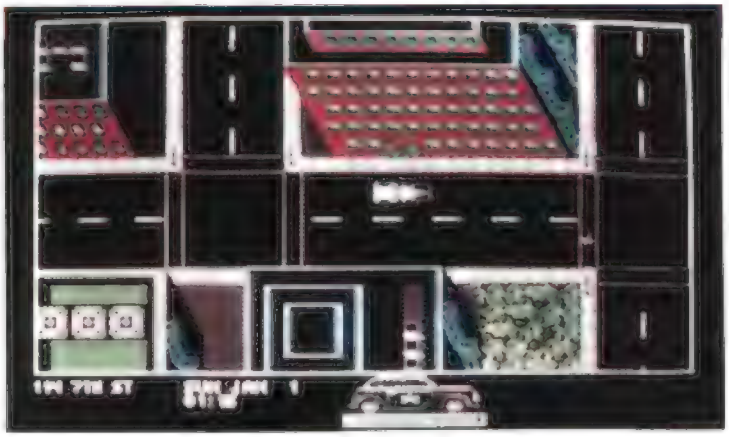
Arabayı kullanırken hangi yöne doğru gitmek istiyorsanız, o yönle ilgili tuşa basmalısınız. Aynı tuşa bir ikinci kez basmanız, arabanın daha da hızlı gitmesini sağlar. Şerit değiştirmek için önce geçmek istediğiniz şeridin yönündeki oka bir defa basın, sonra da gittiğiniz yönün okuna bir defa daha basın. Arabayı durdurmak için gittiğiniz yönün tersindeki oka basmanız yeterlidir.

Mikrofonlar **(BUGS)** size bir kulağınızın haydutların ininde olması avantajını verir. Oyuna üç mikrofonla başlıyorsunuz. Her çözdüğünüz olaydan sonra merkez size bir mikrofon daha verir. Mikrofonlar sadece haydutların inlerine **(HIDEOUT)** yerleştirilebilir. Mikrofonların takıldıkları yerlerden sökülüp yeniden başka noktalara takılmaları, size az sayıda mikrofonla çok yeri dinleme imkanı verir. Haydutlardan biri inini değiştirdiğinde, merkezden ***Bugs Bailey*** o indeki mikrofonları diğer ine taşır.

Haydutlar, değişik fiziki ölçülerde ve değişik karakterlerde olabilirler. Bazıları çekinik bir karaktere sahiptir ve biraz üzerlerine gidildiğinde sizinle işbirliği yapmaya razı olurken, bazıları da sinirli karaktere sahiptir ve üzerlerine gidildiğinde silahlı çatışmaya girerler.

Devriye arabanızla caddelerde gezerken haydutların arabalarına rastlayabilir; arabanın kime ait olduğunu üzerinde çıkacak olan yazıdan anlayabilirsiniz. Ayrıca caddelerde gezerken yanlarından geçtiğiniz binalardan herhangi birisi bir hayduta aitse veya oyun için önemli noktalardan biri ise, onun da üzerinde ne olduğunu gösteren bir yazı çıkacaktır.

Bir haydutun arabasını durmaya zorlamak için ilk yapacağınız şey, arabanızın sirenini çalmaktır. Bunun için **RETURN** tuşuna basmanız yeterlidir. Eğer izlediğiniz arabadaki haydut çekingen karakterli ise, sirenin çalması ile arabasını durduracaktır. Ama bazıları durmayacak ve kaçmaya çalışacaktır. Bu durumda uygulayacağınız birinci metod, ^arabanın tekerleklerine ateş edip hasar çizgisini kırmızıya çekerek arabayı durmaya zorlamaktır. Bir diğer metod ise, arabanın önüne geçip arabanın geçiş yolunu kendi arabanızla kapatmaktır. Siren çalmaya başladığı anda haydutlarınki dışında bütün arabalar sizin bulunduğunuz şeridi boşaltarak duracaklardır. Bu da sizin haydutları yakalama şansınızı rttıracaktır. Bir haydutun arabasını durdurduğunuzda, haydut, yanındaki gangsterleriyle beraber arabasından inecektir. Haydutlar, karakterlerine bağlı olarak farklı şekillerde davranmaktadırlar. Bu yüzden her haydutu lafla sıkıştırmak **(GRILL)** pek geçerli bir yöntem değildir. Bazıları sıkıştırmalar sonucunda sizinle işbirliği yapıp size yeni ipuçları verirken, bazıları da bu sıkıştırmalarınızı kendilerine hakaret olarak alıp size ateş edebilirler. Bunun için bir haydutu sıkıştırmaya karar verirken haydutun yanındaki gangster sayısınıve karakterini dikkate alın. Bir çatışma çıktığında, siz de SPACE tuşu ile ateş ederek gangsterleri yaralamaya çalışın. Haydutun yanındaki bütün gangsterleri vurduğunuzda, haydut kaçmaya çalışacaktır. Haydutu koşarak kovalayabilirsiniz. Bu kovalamaca, haydut kaçmayı başarana, gücünüz tükenene kadar veya haydutu yakalayana sürecektir.



Eğer haydutu sıkıştırmak istemiyorsanız ve henüz tutuklamaya karar vermediyseniz, arabaya dönebilirsiniz **(SCJUAD CAR).**

Eğer haydutun suçlu olduğuna inanıyorsanız, onu tutuklarsınız **(ARREST).** Yalnız unutmayın, tutuklamayı kurallarına göre yapmazsanız, bu kovulma nedeniniz olabilir.

İyi bir dedektif, bir haydutun suçlu olup olmadığına karar vermek için boy veya saç rengi gibi somut delilleri kullanmalıdır. Bu bilgileri elinizdeki dosyalarla karşılaştırarak şüphelilerin sayısını minimuma indirebilirsiniz. Tanıkların ve sizinle işbirliği yapanların verdiği bilgileri de bu eleme işinde kullanarak, şüphelilerin arasından suçluya ulaşabilirsiniz. Eğer elinizdeki delillerden biri haydutlardan birinin ininden geliyorsa, davayı çözmeniz daha da kolaylaşacaktır. Suç laboratuarının yaptığı inceleme sonucunda, bu delilin suç mahallinden geldiği tespit edilirse, bu delil o haydutun suçlu olduğunu kanıtlar. Kan, parmak izleri, suç mahallinden gelen eşyalar en önemli delillerdendir. Ancak bütün bu değerlendirmelerden sonra şüpheli sayısını teke indirebilmişseniz, tutuklama yapmalısınız. Unutmayın ki bu konudaki en ufak hata işinizin sonu demektir.

Bir haydutu tam suçu işlediği anda yakalayabilirseniz, suçu işlerken veya suçu işledikten sonra olay mahallinden kaçışını görebilirseniz, başka hiçbir delile ihtiyaç duymadan onu tutuklayabilirsiniz.

Bazen, olay mahallinde yaralanmış insanlar görürsünüz. Bu insanları sorguya çektiğinizde, size olayla ilgili önemli bilgiler verebilirler.

Bütün bunların yanında oyunda haber kaynağı olarak kullanabileceğiniz iki kişi vardır. Bunların birincisi **Club Ritz'de** çalışan ***Breathless Mahoney*** adlı kadın, diğeri ise 5. caddenin herhangi bir yerinde duran ***Kid*** isimli çocuk. Size tavsiyem, hemen oyunun başında gidip bu kaynaklardan haber istemeyin; çünkü size verecekleri deliller pek işinize yaramaz. Ancak soruşturmanız belli bir aşamaya ulaştıktan sonra haber kaynaklarına danışırsanız, çok işinize yarayacak deliller elde edebilirsiniz.

Cadde ve sokak numaraları, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru artmaktadır. Polis merkezi 7. caddede 138 numarada, Club Ritz 5 caddededir.

Bir binaya girmek için arabanızı binanın önünde durdurup **RETURN** tuşuna basın. Oyunu kaydetmek istediğinizde S tuşunu, kaydedilmiş bir oyunu yüklemek istediğinizde L tuşunu kullanın.

Dick Tracy oyunu grafik, müzik ve özellikle ses efektleri açısından çok kaliteli bir oyun. 3 disketlik bu oyun 1MB hafıza gerektiriyor. Çok karışık oyunlardan hoşlanmıyor ve biraz da dedektifik yapmak istiyorsanız, bu oyunu alabilirsiniz.

GRAFİK	% 80
MÜZİK	%100
OYNANABILIRLIK	% 90
GENEL	%90

HOME ALONe

SÜHA BAYRAKTAR

Mc Callister'lar tatile çıktıklarında evde çok önemli birşeyi unuttular... Sekiz yaşındaki Kevin'i! Üstelik onların gitmesinden biraz sonra Harry ve Marv isimli iki hırsız evi soymaya gelirler. Kevin ise, bu hırsızları tek başına durdurmaya çalışacaktır.

Bu oyunda, evi soymaya çalışan iki azılı hırsız Harry ve Marv'ı durdurmaya çalışan Kevin'in yerine geçiyorsunuz. Oyunun birinci bölümünde Kevin bu devasa evin içinde hırsızlar için bazı tuzaklar hazırlar.

Çatı arasından bodruma kadar onbeş odada kendinizi savunmanıza yardım edecek birçok ev eşyası bulabilirsiniz. Oyuncak tüfeğinizin mermileri ve zekanızı kullanarak kuracağınız tuzaklarla bu hırsızları alt edebilirsiniz, ama zamanınız kısıtlı.Acaba hırsızlar içeri girene kadar hazırlanabilecek misiniz?

Bir süre sonra Kevin ve Marv gürültülü bir av için eve girecekler. Kurduğunuz tuzaklarla onları durdurmaya çalışmalısınız. Anneniz ve babanız eve gelene kadar onları durdurabilecek misiniz yoksa başaramayıp onlara yakalanacak mısınız?

Oyunun birinci bölümünde Kevin evde yalnız, saat sekiz ve hırsızların saat dokuzda geleceklerini biliyor. Bir saat içinde, tuzak kurmak için gerekli eşyaları bulmak ve yerlerine yerleştirmek zorundasınız.

Oyunu joystick veya tuşlarla oynayabilirsiniz. Tuşlarla oynarken okları kullanmanız gereklidir. Evde bulabileceğiniz eşyalar şunlar:

Micro Toys	Blow Torch
Xmas Omements	Charcoal Starter
Roofing Tar	Silicone Caulk
Firecrackers	Paint Can
Iron	Rolling Pin
Marbles	Dictionnary
Bag of Flour	Fire Extinguisher
Boiling water	Skateboard
Roller Skates	Robot Toy
Radio Controlled Car	Baseball Bat
Soldering Iron	Gargen Gose
Grease Gun	Bowling Ball
Tarantula	BB Gun

Alabileceğiniz bir eşyaya yaklaştığınızda, o eşya yanıp sönmeye başlar. Eşyayı almak için Fi tuşuna basmanız gerekiyor. Eğer eşya Kevin'in erişemeyeceği yükseklikteyse önce nümerik klavyeden sıfır tuşuna veya joystick'de ateş tuşuna basarak Kevin'i zıplatın, eşyanın seviyesine geldiğinde de F1 tuşuna basın. Kevin aynı anda üçten fazla eşya taşıyamaz. Üçten fazla

eşya almaya çalıştığınızda bilgisayar sizi uyaracaktır.

Kevin'in aldığı eşyaların arasından o anda hangisini kullanacağınızı F2 tuşuna basarak belirleyebilirsiniz. Seçilmiş olan eşyanın rengi diğerlerinden farklı renkte belirir. Kevin evin içinde gezerken, elindeki eşyalardan seçmiş olduğunuz eşyayla kurabileceğiniz tuzaklar, uygun noktalarda çarpı işaretleri ile belirtiliyor. O noktalara yaklaştığınız anda da **HERE** yazısı çıkacaktır. Eğer o noktaya tuzak kurmak istiyorsanız HERE yazısı çıktığında F3 tuşuna basmanız yeterli.

Odaların tam ortasında ve Kevin'in boyundan yüksek seviyede asılı bulunan tuzakları harekete geçirmek için oyuncak silahınızın **(BB GÜN)** elinizde olması gerekli. Hırsız tam tuzağın altından geçerken yüzünüzü hırsıza dönerek ateş etmelisiniz. Silahı ateşlemek için **ENTER** tuşunu kullanın.

Eğer saat dokuza gelmeden bütün tuzaklarınızı kurduysanız ve hırsızları karşılamaya hazırsanız N tuşuna basarak ikinci bölüme geçebilirsiniz. Oyunun ikinci bölümüne başladığınızda Kevin, birinci bölümün sonunda bulunduğu noktada olacaktır. Bu yüzden birinci bölüm sonunda Kevin'i uygun bir odaya götürüp ondan sonra ikinci bölüme başlayın.

İkinci bölümde hırsızlar eve girecek ve sizi yakalamaya çalışacaklardır. Hem hırsızlardan kaçmalı, hem de onları tuzaklarınıza çekmelisiniz. Yalnız kendi tuzağınıza kendiniz düşmemeye dikkat edin. Kevin'i zeminde bulunan her tuzağın üstünden atlatın. Yoksa tuzak bir işe yaramadan yok olur. Kevin'in boyunu aşan seviyedeki tuzaklar bir sorun yaratmaz.

Tuzaklar, hırsızlara değişen değerlerde zararlar veriyor. Ama Harry ve Marv, her zaman tuzaklara düşmüyorlar. Size yakın olduklarında ve sizi kovaladıklarında daha dikkatsiz olacaklarından tuzakları farkedemeyeceklerdir. Bu yüzden onları tuzaklara doğru çekmeniz gerekiyor.

Her hırsızın o ana kadar almış olduğu yaraların miktarı isminin altında çizgiler şeklinde gösterilecektir. Buradaki her çizgi 5 puanı temsil eder. Hırsızları alt etmiş olmak için her birinde toplam elli puanlık yaralar açmalısınız. Eğer hırsızlardan biri sizi yakalarsa oyunu kaybedersiniz.

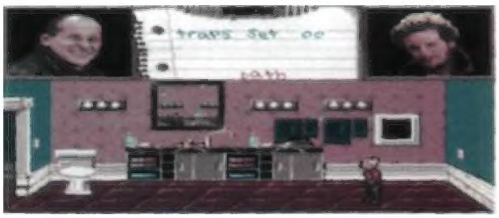
Ekranın üst tarafında bulunan karelerden hırsızlar sizinle aynı odada değilken neler yaptıklarını, hangi tuzaklara düştüklerini ve hangi odada bulunduklarını görebilirsiniz.

Kevin'in oyuncak silahında sadece bir mermi bulunmaktadır. Bu yüzden bu silahla ilk atış yaptığınızda hırsızlardan birini vurursanız, o hırsızda beş puanlık bir yara oluşacaktır. Birinci atıştan sonraki atışlar hırsızlara zarar vermeyecek ama sesiyle onları korkutarak bir süre hareketsiz kalmalarını sağlayacaktır. Oyunun bu bölümünde F2 tuşu o ana kadar imha edilmemiş tuzaklar, F3 tuşu da bu tuzakların bulunduğu odalar hakkında bilgi verir.

Oyunun herhangi bir anında **ESC** tuşuna basarak seçenekler bölümüne girebilirsiniz. Bu bölümdeyken;

-M tuşu ile müziği açıp kapatabilirsiniz.

Her iki durumda da efektler var olmaya de



vam edecektir.

-A tuşu ile hem müziği hem de efektleri açıp kapatabilirsiniz.

-R tuşuyla oyuna yeniden başlayabilirsiniz.

-C tuşu ile oyuna devam edebilirsiniz.

-Q tuşu ile oyundan tamamen çıkıp DOS ekranına dönersiniz. Bu seçeneği seçtikten sonra **ESC** tuşuna bastığınızda oyun hafızadan silinir.

Sinemalarımızda epey ilgi gören 'Evde Yalnız Başına' filminin bilgisayara güzel bir uyarlaması olan bu oyun, komik hareketleri, ince espirileri ve oyun içindeki çeşitliliğiyle son ayların güzel oyunlarından biri olmaya aday. Hoşça vakit geçirmek için alınabilir.

GRAFİK	: %80
MÜZİK	:%70
OYNANABİLİRLİK	: %75
GENEL	: %70

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

ZARARLI BİR SAYFADIR! HAYDİ SIĞINAKLARA!

Selam benim virüsçüklerim. Nasılsınız? Oldukça sakin geçen bir aydan sonra hızlı formatlama rutinleri ile karşınızdayım. Bu ay derginin genel ve günlük işleyişihakkında bilgiler vereceğim. Nasıl çıkar bu dergi?Kimler nasıl çalışır? Dergi hakkında ilginç haberler vebilimum skandallar!

Kışın soğuk ve biraz da kömür kokan havasını ciğerlerine çekerek Kadıköy'de yürüyor. Dün gece sabahlamış. Yürürken Multitask çalışıyor. Hem uyuyor hem yürüyor.Saat sabah dokuz civarı. İnsanların bir çoğu henüz uyananamamışlar. O da bunlardan birisi. Bunların yanı sıra cin gibi olan seyyar satıcıları da görüyoruz. Bir çok satıcı ile karşılaşıyoruz. Muhtemelen bu gün salı. galiba salı pazarı kurulmuş. Heykelin yanından geçip yolda arabaların altında ezilmeden karşıya geçmeye çalışıyor. Başardı. Biraz daha yürüyor ve işte Dokuzlar apartmanın girişinde zile basıyor ve kapının açılmasını bekliyor. Kapı açılında içeriye giriyor ve ikinci kata çıkıyor. Derginin kapısı açık. HAKAN kim olabilir diye meraklı gözlerle geleni süzüyor. Tanıdık birisi, hemen selamlaşıp içeri giriyor. Gelen misafir, birinci ve ikinci masanın sahiplerine yani BURÇİN Abla ve İNCİ ablaya selam vererek içeri giriyor, ince koridordan içeri giriyor karşındaki masada oyunun MAHMURE Ablaya selam veriyor. Mahmure abla her zamanki gibi PPAGE başında sayfalarla uğraşıyor ya da yazı okuyor. MURAT döner sandalyede dönerek gelene bakıyor ve gülümsüyor. Gelen kişi yazar denilen türde bir yaratık. Yazılarım MAHMURE Abla'ya veriyor ve biraz oturup gidiyor. Belki bir tane telefon açıyor. Şimdi dergi takımını kısaca tanıtalım.

İsimler alfabetik sıraya göre yazılmıştır!

BURAK: AMOS kullanan yazar serisinden. Boş zamanlarında AMOS ile uğraşır. Tanışma passwordu: AMOS'U BİLİYOR MUSUN?

BURÇİN ABLA: Yazarlara çıkartma dağıtarak mutlu olmalarını sağlayan, hayatının %80'ini telefon görüşmesi yaparak geçiren, COOL reklamlar bulan insan.

CEM: Teknik kapan ve raytrace eden yazar serisi. Assembler bilip de, BASIC bilmeyen tek insan. Boş zamanlarında her şey yapar. Tanışma passwordu: MOVE #$1,D0

CENKER: Program yapmasını seven yazar. En sevdiği harf 'C'. Tanışma passworduj NABER?

DOĞAN: Hardware bilen sıkıcı oyunları oynayıp açıklayan yazar türü. Microchip yiyerek beslenir, ilginç buluşlar üstadı, yazı başlarında edebiyat parçalayan motorsikletli yazar türünün ikinci örneği. Tanışma passwordu: BASKILI DEVRELERİNİZ DOĞRU MU?

GÖKHAN: Uçamayan pilot türünün ilk örneklerinden. Tüm uçak türlerini hızlarını, modellerini, ağırlıklarını, yapan kişilerin adlarını ve hayatlarını bilir ama uçağa binmeye korkar. Boş zamanlarında namaz kılar. Sakız çiğnemeyi bir türlü beceremez.

GÖKMEN: Teneke gürültüleri dinliyerek ve ders çalışarak yaşayan yazar türü. Boş zamanlarında kamyon damperi ve gemi çapaları kolleksiyonunu cilalayarak geçirir. Çok iyi çiğköfte yapar ve yufka açar.

HAKAN: Para toplayan arkadaş türünden. Boş zamanlarında muhabbet yapar.

İNCİ ABLA: Yazarlara para dağıtan, mektup toplayarak yaşamını sürdüren insan. Para almak için kullanılacak password: Bugün ne kadar güzelsiniz.

KAAN: Uçamayan pilot türünün ikinci örneği. Boş zamanlarında gerçek uçak kullanmayı hayal eder. Yazar türünden geliyor. Komik yazar serisi #2

KUBİLAY: Müzik notalarını yiyerek beslenen yazar türü. Boş zamanlarında CASTLE MASTER oynar.

MAHMURE ABLA: Yazı makaslayıp yazar yok ederek yaşayan dergi ustası. Tanışma passwordu: SUPERBASE.

MEHMET: Font çizip komik oyunlar oynayan yazar türünden. Boş zamanlarında bunalıma girer. Muhabbet başlama passwordu: SPECTRUM.

METİN: Motorsikletli yazar türünün ilk örneği. En sevdiği yer çiçek pasajı. Boş zamanlarında il il gezer! Tanışma passwordu: I HABE KEINE ZEIT!

MURAT: Yeni yayın koordinatörü. Yazar soyundan geliyor. Daha önce Genel Tarım koordinatörlüğü görevini yapmış. Boş zamanlarında okula gider ve disket kopyalar.

POLAT: Ders çalışıp KICK OFF oynayan yazar türü. Boş zamanı yoktur. Tanışma passwordu: KICK OFF.

REHA: Bir gözüken bir kaybolan yazar. Canazor türünden geliyor. Boş zamanlarında yaşar. Tanışma passwordu: SİZİNLE BİR YERDEN TANIŞIYOR MUYDUK?

SİNAN: Eski koordinatör ve iyi dost. Söyle adını. Büyük gezgin. Sigara experti, içmediği sigara markası bulunmaz. Saçma gereçler toplayarak yaşayan yazar türü.

TUNÇ: Şişman, komik yazar. Her tür yazı yazarak hayatını sürdüren yazar türü. Hangi türden geldiği bilinmiyor? Tanışma passwordu: PUBLIC ENEMY

UĞUR: Şişman yazar serisinin ikinci örneği. Boş zamanlarında zayıflama rejimi yapar. Hep midesi kaynar. Tanışma passvvordu: HACKER BOYS.

ÜMİT: Sayfa dizayn eden çukulata yiyen insan. Muhtemelen M.Ö 500 yılında sayfa dizayn etmeyi bulan insan soyundan geliyor. İyi dost. Tanışma passwordu: PPAGE.

Bu ay bu yazımız yüzünden mektuplarınıza cevap veremedim sorry. Ama mektup göndermeye devam edin. Bu arada resim yarışmamız devam ediyor. Bu sayıda söz verdiğim gibi SİNAN'ın gezileri sırasında çekilmiş bir resmini yayınlıyorum. Gelecek ay belki başka bir yazar resmini! Gelecek ay tekrar burada buluşmak üzere hoşçakalın. Bol virüslü günler dilerim.

KOMMODOR ABİ

KOMMODOR ABİ HUZURLA DERTLERİNİZİ DİNLİYOR!

Yoo! Ben Kommodor Abiniz! Selam benim okurlarım. Nasılsınız? Özledim sizleri. Oldukça uzun zamandan beri dertli mektuplar alamıyorum. Gelen mektupların çoğu daha önce sorduğunuz soruların benzerleri; hep aynı dertlere çare bulamamki! Ne oldu? Mantık cüceleriniz mi öldü? Yoksa manti yemeye mi gittiler? İlk mektubumuza geçelim. Zannedersem hazırsınız?

İlk mektup Çanakkale'den. Adını yazmamakta direnen bir okur bu. Geçen sayılarda da yazmıştı. Ama bana hala kanıt göndermemiş Adı CRAZY METALLIC GIRL, kısaca CMG. Önce mektubu okuyun sonra yine devam ederiz.

Selam kommodor Abi!
Ben Crazy Metallic Girl. Naber? Sağol. Ben de iyiym. Aslında pek iyi savılmam ya! Okulun bilgisayar şebekesine girdiğimi anlayan müdür, modemime el koydu. Ne yazık ki bundan sonra her gün okula gitmek zorundayım. Ayrıca bankalardan para sızdırma hayalim de suya düşmüş oldu. Hadi yine kurtardınız paçayı.

İsmimi açıklamamakla seni bayağı meraklandırdım galiba Ama açıklamamakta ısrar ediyorum. Biraz daha meraklan. Hih hih! Bu arada aklına kötü şeyler gelmesin Ben asla yalan söylemem. CMG rules! Hatta beni görüp de cesaret alan bazı bayan okurlardan mektup alabilirsin. Hazırlıklı ol.

Sana bazı sorularım olacak inşallah cevap verirsin (Mantıklı şeyler istiyorum ona göre.)

1>Asıl adın ne?

2> Metalci olmayı hiç düşündün mü?

3>PUBLIC ESEMY'nin nesini seviyorsun.

4> MAHMURE ABLA ile neden bu kadar uğraşıyorsunuz? Yazık değil mi? (Mahmure Ablaya not: Ablacım, sen bunlar dediklerine bakma. Ben seni çok seviyorum)

5> Microsoft'un yazacağı TOPGUN oyununda TOM CRUISE da var mı? Eğer varsa bize el altından bilgi sızdırır mısın? Öğrenmek istediğim şeyler: a)Yakın plandan görünüyor mu? b) Bıyıklı mı? Bıyıksız mı? c) Bize kopyasını göndermen mümkün mü?

6> ROBIN HOOD oyununda niye Kevin Costner yok? Ama haksızlık bu, öyle değil mi?

Şimdi CMG'den bazı notlar::

** Helal Gökmen! Notunu okudum. Sana katılıyorum. Yalnız Turbo'yu değil, bu dergide çalışan herkesi metalci yapalım. Hatta şu Gigavirüs ve Onuru da.*

** Hey Onur! Sana embesil demeyen tek kişi benim. Bana borcun var.*

Benden şimdilik bu kadar. Hoşçakalın.
Crazy Metallic Girl

Yo CMG!

Birazcık usta olsan bu hataya düşmezdin. Okulun bilgisayar şebekesinde yaşayan şebekleri ürkütmeseydin, müdür seni farketmezdi bile. Daha çok fırın kepekli ekmek yemen gerek. Ayrıca bankalardan para çekme hayalini tabii ki suya düşürürsün. Çanakkale'nin neredeyse her tarafı deniz. Hayallerinin suya düşmemesi için SİİRT. ANKARA gibi denizlerle alakası olmayan illere taşınmanı tavsiye ederim. Hadi bakalım bayan okurlar inşallah baymaz. Ben her zaman hazırlıklıyım. Şimdi sorularını cevaplayalım. Are you ready?

I>.Dergimizi zannedersem düzenli okumuyorsun. Eski sayılarımızda ismimi açıklamıştım. Sana ip uçları. İyi resim çizerim. Oyunların hilerini bulmayı çok severim. Daha da bulamadıysan, yandaki Virüsü oku. Hehehe!

2> Sen hiç RAP'çi olmayı düşündün mü? HC HAMMER ve VANILLA ICE'dan bahsetmiyorum! Sen hiç KRS-ONE. 2 LIVE CREVV, PUBLIC ENEMY, NWA. ICE CUBE, EASY E, ICE T dinledin mi? Bu arada ben 1982 yılından beri RAP dinliyorum. Yeni yetme HIPHOP'çu RAP'çilerden değilim. Ayrıca beğendiğim süzel rock parçalan da dinlerim. Özellikle DİRE STRA1S. QUEEN. DEF LEPPARD gibi. Şimdi bu konuya girersek uzun sürer. Daha sonra mektuplaşırız.

3> Türünü, tiplerini kısacası yaptıkları SOUND'u seviyorum! Sen Metal'in nesini seviyorsun?

4> Mahmure Ablayı sevdiğimizden bu kadar uğraşıyoruz. Yoooo yazık değil!

5> Maalesef o oyunda TOM CRUISE yok. Oyun yapan firma benim fotoğrafımı görünce TOM'u KICKleyip bana teklifte bulundu. Zannedersem zaman darlığı yüzünden tekliflerini kabul edemeyeceğim. Madem o kadar istiyorsun, TOM'u tekrar almaları için bir telefon açarım.. Oyun çıkarsa gönderirim.

6> Aslında o oyunda KEVİN var ama ağaç dallarının arkasında kaldığı için gözükmüyor. Bir de üstüne üstlük yeşil bir giysi giymiş.

Notlarını gerekli kişiler okumuştur. Galiba şimdilik bu kadar. C U GIRL!

Evet KOMMODOR ABİ'niz yine sizlerle. Şimdi dergi hakkında haberler:

* Render, Raytrace derken kafayı boyutlarla bozan CEM, geçen gün uçurumdan aşağı düştü. Hastanede kendisi ile konuşma olanağı bulduğumuz CEM şöyle dedi:

- Uçurumun kenarında bulunan konserve kutusunun 75 derecelik açıdan nasıl gözüktüğünü merak ettim. Sonra gözlerimi açtığımda her tarafımın alçı ile kaplı olduğunu gördüm. Bana ne oldu ki?

* Gökmenin annesi, Hawai tatilinden döndü. Gökmen, kolleksiyonu ve evdeki metal aksesuarlarını satan annesini protesto için eve siyah çelenk gönderdi. Ayrıca bundan sonra Metal dinlemeyi bırakıp protest müzik dinleyeceğini söyledi. Bol bol test çözen Gökmen, daha sonra protez dişlerini havaya atarak olay yerinden koşarak uzaklaştı.

* OBITUARY'ye gelen MEGA telefon faturasından sonra ortalıklarda görülmeyen OBY aranıyor. Elinde telefon ahizesi ile donla koşan birisini görünce lütfen en yakın RUH ve SİNİR hastalıktan hastanesine telefon açın.

* Oyun programlamasına başlayan VİGO, oyunu için BORİS VALEJO ile çalışmaya başladı. Oyunu müziklerini büyük olasılıkla JEAN M. JARRE yapacak. Başarılar VİGO!

Bu aylık da bu kadar. Napalım yer darlığı. Haydi tekrar görüşmek üzere. Byee! KOMMODOR ABİ RULES!

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi